CORE STRIKE

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

コアストライク



CORE STRIKE
FRONTIER 2150

コアストライク
―フロンティア2150―

METALHEAD EXPERT MANUAL

“メタルヘッド”
エキスパートマニュアル

STAFF

SYSTEM DESIGN : NARUMI TAKAHIRA
: SEI'ICHIRO HIGUCHI
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA

BOX ILLUSTRATION: BEN-TEN-DOU
MECHANICS DESIGN: GORO MURATA
INTERIOR ILLUSTRATION: GORO MURATA,
BEN-TEN-DOU & TAMOTSU ICHIMURA
CYBER-MAP DRAWING: TAMOTSU ICHIMURA

BOX DESIGN: RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN: SHINJI HASE
TYPESETTING: YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING: HAKUSHINSHIKI
SEISAKUJO
EDITING: TOSHIHIRO TAKEDA

はじめに

このセットは“メタルヘッド”ワールドにおける“サイバースペース”という第2の空間、およびそれにかかわる背景世界を徹底的にフォローしたエクスパンションキットです。

またプレイヤー・キャラクターの中の“ネットライナー”や“ハスラー”にとって、サイバースペースは主な冒険の舞台ですから、同時にこの2種類のキャラクターたちのためのパワーアップキットでもあります。

“メタルヘッド”スタートセットではごく簡単にまとめられていたネットワーク／サイバースペースに関するルールですが、ここに掲載されている数々の新ルール、オプショナルルールを使用することで本格サイバーパンクの雰囲気を完璧に味わうことができるようになるでしょう。

背景世界、特にネットワーク／サイバースペースに関する記述について、スタートセットではごく狭い範囲しか公開できませんでしたし、実際に運用される簡易ルールに抵触しないように配慮して、その内容にもあまり深くは触れられませんでした。今回収録した背景設定を読んだ方のなかには、スタートセットと雰囲気が変わったと感じる方がおられるかも知れません。これに関しては、詳細な解説を随所に盛り込みました。

大きく広がった背景に連動して、ネットワークとサイバースペースに関するルールのほとんどは一新されましたが、アドバンスト・ルールはサイバースペースでのプレイをより楽しくするためのものであり、実際のプレイにおいて、このセットに存在するすべての発展／追加ルールを使用しなければならないというわけではありません。スタートセットにおいて数々の選択ルールが存在していたように、このキットも取り入れたいルールだけを採用してかまわないのです。例えば、“アドバンスト・アクセス”ルールだけを新たに採用し、サイバースペースにおけるルールはスタートセットの基本ルールのままとか、逆に今までの“イメージファイト”ルールを破棄して、新たに登場した“アイスブレーク”や“ネットジャンプ”のみでプレイを行なうことも可能なのです(めいめいで背景設定を多少変更する必要はあります)。

またスタートセットで創ったキャラクターや既出のアイテムなどについても、ほぼ完全にコンバージョンが行なえるよう配慮しました。

では、大きくバージョンアップされた“メタルヘッド”の電脳世界をお楽しみください。





CONTENTS

ネットワーク

メタルヘッドの世界におけるネットワークは20世紀でいうところの「電気」のような存在といえます。人間の生活空間のすみずみはコンピューターネットワークにより管理・運営されています。これは人間がコンピューターに支配されているということではなく、個人が社会とコミュニケーションをとる際の(より便利な)仲立ちとして存在したり、またあらゆるハードウェアのコントロールのアシストなどを引き受けている(労力の軽減)ということです。

人類とその社会がネットワークに依存しているのは揺るぎなき事実ですから、もしネットワークが突然消滅してしまうような事態が起これば、メガ＝シティはたちまち崩壊し、そこに住む人間もパニックに陥ることでしょう。

さて、コンピューターネットワークと一口にいっても、具体的にはどんな役割を果たしているのでしょうか。

一番大きく、人類に貢献している役割は通信と情報の管理でしょう。情報が、生きていく上で重要なファクターであるのは誰でも認めるところです。

この情報を受け取り、活用するのは人間ということになりますが、ネットワーク上では受け取った情報を処理したり、運用することも行なわれます。これが人間の労力を軽減し、または人間では処理しきれない情報の活用を可能にしているのです。生産、輸送、交通、保安システムの他,新たなものを生み出す研究もＡＩを使えば造作もないことなのです。このほかネットワークは我々に数々の娯楽を提供してくれます。つまり、あらゆる分野に無数のネットワークが存在し、たがいに情報を絶え間なく交換したり運用しているというわけです。

ネットワークの全体像

ネットワークは文字どおり無限に織りなされた「網」の重合体ですから、全体像を明確に表すことはできません。ただ、一般には疑似構造モデルをもって説明されます。

有名な疑似構造モデルとして、重合分子構造モデル〈図１〉と惑星構造モデル〈図２〉の２種類があります。ここでは〈図１〉を使ってネットワークの全体像を解説してみましょう。

このモデルは１つの大きな核を中心とした重合分子の一固まりをモデルにしており、ネットワークは中心核から大きく広がっています。

中央の大きな核、これが世界規模の商用・通信用のネットワーク、メジャーネットで、他のいかなるネットワークよりも高位な存在です。

ここはネットワークの中でも一番広義で機能的な領域です。公共的ではありますが、一般にはなじみの薄い領域と言えるでしょう。このネットの社会に対する役割は２つあり、１つはそのデータエリア内に世界中から集まってくる情報のうち特にグローバルかつ有価値な情報を保管することです。もう１つは、各メガ＝シティの都市機能をコントロールす

図1

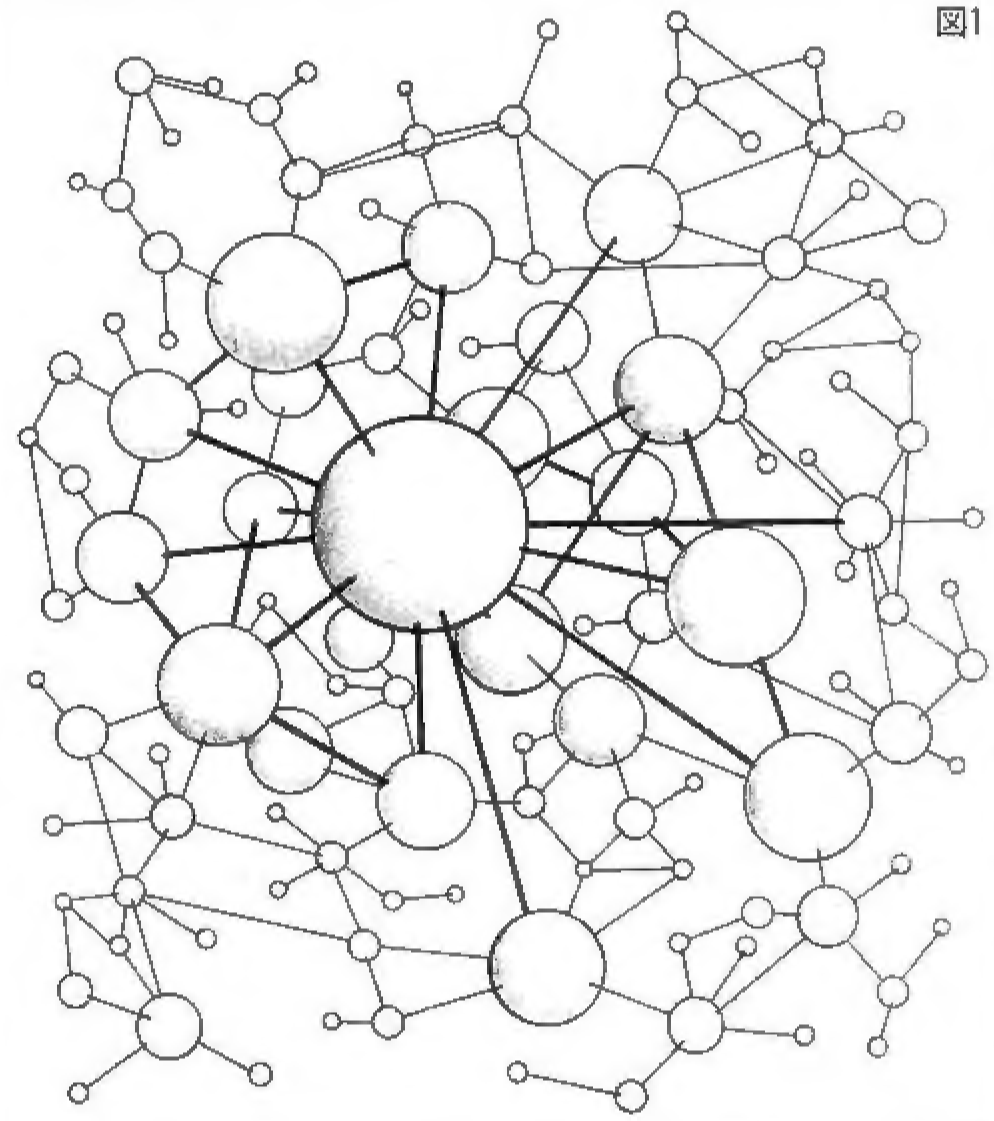
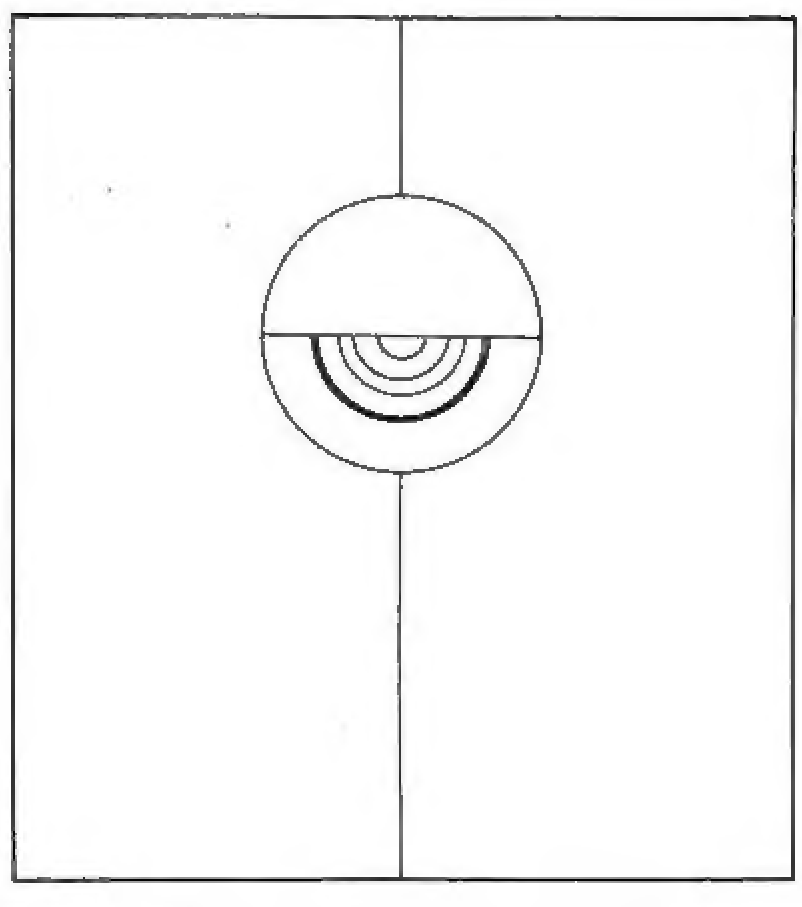


図2



るという役割です。すべてのシティの機能が一括してこのネットにコントロールされているというわけではなく、各々のシティのコントロール機能がメジャーネットに集中しているということです。実際のコンピューター処理能力やネットワークの管理能力が発揮されている部分であり、他のネットから取り入れた情報を処理し、活用する部分。具体的に例を挙げるなら、エネルギー施設の管理と統制、各種交通輸送機関の運用と管制などが挙げられるでしょう。

次に、中心核から伸びるラインにつながったいくつもの中規模の分子、これは一番アクティブで規模も大きな領域でネットワークの中核と言えます。

ここはローカルネットと呼ばれており、世界のあちこちにあるメガ=シティに付随したかたち、つまり「地域に根づいた」かたちで存在しています。ここもネットワーク社会において2つの役割を果たしています。

1つは(地域的ではありますが)一般に公開されるソースとしての情報群を提供する場という役割です。マスコミ情報、歴史などを含む不変的な時事記録、統計‥‥わかりやすく言えばテレビニュース、株式市場のデータ、天気予報、列車の時刻表、ゴシップ、図書館や本屋に並んでいる普通の本や娯楽の一部(バラエティ番組や漫画)などがそれに当たるでしょう。

もう1つは、メジャーネットより格は落ちるものの、一般に公開されない情報を保管するための情報金庫としての役割です。ここの情報金庫はメジャーネットのそれより使用料が格安だし、いかがわしい情報(非合法な情報)もキープしておくことができるので、企業はもちろん市民も利用することが多いようです。ですから、ハッキングと呼ばれるコンピューター犯罪の70%はここで行なわれます。もっとも、ハッカーに言わせれば「隠してあるからのぞきこみたくなるのだ」そうですが。

中くらいの大きさの分子――ローカルネット――に付随している、小さな分子はインディーズネットと呼ばれる個人営業または趣味で開設されているネットワークを表しています。正確にはそれぞれのローカルネットの領域の一部を間借りしていて、メジャー/ローカルネットから様々な情報を拾い出してくるという連中ですが、法的に非合法であっても、便利なためか利用者はかなり多いようです。

ネットワークがメジャーネットとローカルネット(+インディーズネット)によって構成されていることは確かなのですが、無作為に発展してきたこの巨大な1つの疑似惑星のすべての細かい地理的構造は誰にもわかりません。別の見方をすれば、違う分類もできるでしょうし、仮にアンドロメダから来た宇宙人が秘かにこのネットワークに彼らの星の情報を流したとしても、その出所を確かめるのはきわめて難しいでしょう。ネットワーク全体の管理となると誰もしていないのです(というより不可能です)。

ＩＮＮのカリスマ的ネットキャスター、エディスン=マックブライトの言葉は有名です。

「ネットワークに存在する情報のすべてを把握することは神にだって不可能なことさ」

メジャーネット

メジャーネットとは、全世界規模の情報ネットワークで通信とネットワーク全体の管理、そして各メガ=シティの都市機能管理に使用されているネットの総称(俗称)です。

メジャーネットはその地域ごとに〈アメリカ、ヨーロッパ、アジア、ユーラシア、オセアニア・アフリカ〉の5つに分かれていますが、どれもその機能・役割はまったく同じです。これはあくまで管理上の区分で、事実上、継目のまったくない一固まりのネットワークと考えてよいでしょう。情報検索の能率化とネット内のデータが破壊されるような事故または犯罪に備えて分割管理を行なっているのです。何の支障もない状態なら、このネットは1つのネットワーク、または1つのサイバースペースとして認識されます。

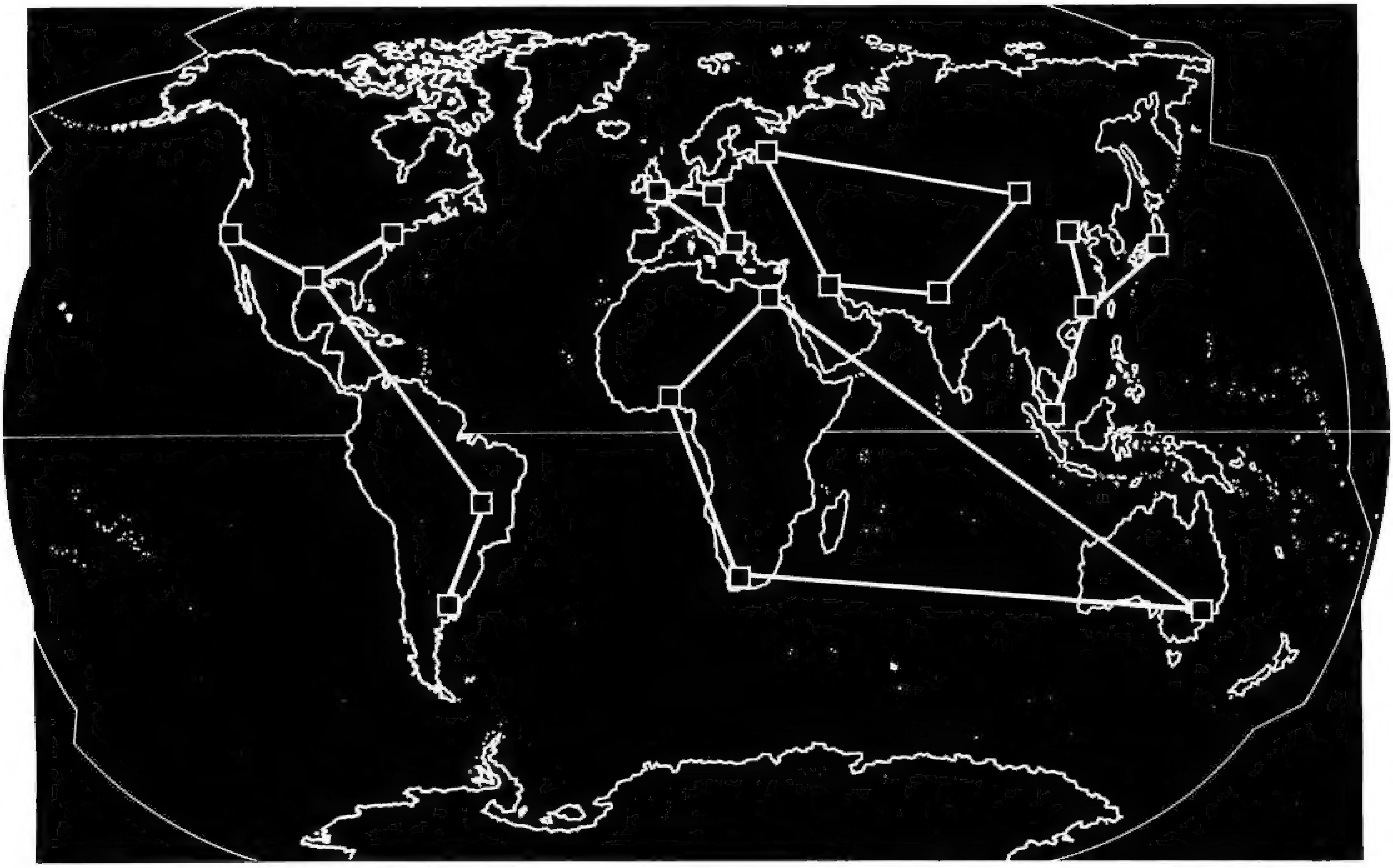


このネットはネットワークの中でも万全のセキュリティを誇っているため、その機能は先に述べたとおり、(主に)支配企業間で取り交わされる商業通信ラインの管理とその際に運用されるであろう有価値情報の保管、さらにセキュリティが万全なため各メガ=シティの都市機能の管理などを行なっています。利用者がごく限られているし、保管してあるデータの量もそんなには多くないため、実際のネットワークの規模としてはそんなに大きくはありません。様々な機能を担っているので、それを運用するためのシステムが非常に大きいのです。システムを骨、データを肉に例えるなら、骨とスジばかりで機能一点張りであるという風にも表現できます。

分類を行なうなら、メジャーネットはもっとも上位のネットと言えますが、より下位のローカルネットなどとは違い、完全な営利目的で運営されているわけではありません。ネットを主催しているのは、国際情報通信機構(ＩＩＯ)という超国家組織体で、支局がそれぞれのメジャーネットを管理する5つのメガ=シティ〈ニューヨーク、パリ、トウキョウ、モスクワ、キャンベラ〉に置かれています。本部はありませんし、この5つのネットを統合する組織もありません。

一般にメジャーネットおよびそれを運営する組織は人類の共有財産として認識されており、ネット側も利用者に対し完全に中立の姿勢をとっています。例えば、対立状態にある北米と南米のメガ=シティのすべてが同じメジャーネットに加入しているのはこうした理由からなのです。

メジャーネットにはもう1つ重要な役割があります。遠距離・大規模情報の送受信、また政治的障害のある地域どうしのグローバルなパイプとなることです。ローカルネットは濃密なネットワークですが、やはり地域に密着したネットワークですから、対外的にはフォローできない点が多くあります。メジャーネットは各ネットワーク間のデータ転送・通信を能率よく円滑に行なえるケーブルを世界中に張り巡らしており、その権利を持つ者なら誰にでも常時その使用を許可しています。ただし、このケーブルは一般通信用の物ですから、メジャーネット本体とは完全



に切り離されており、ここからメジャーネット内に侵入することはできないようになっています。

メジャーネットの運営のための資金はすべてのメガ＝シティから、その使用量などに応じて徴収されます(市民からの税金でしょう)。

ローカルネット

ローカルネットとは、文字どおり地域規模のネットワークのこと(俗称)で、ＰＣたちが主に活動する舞台となるネットワークです。地域規模といっても《メタルヘッドワールド》ではメガ＝シティ１つが一地域ですから、正確には『１つまたは複数のメガ＝シティによって利用されている実質的なネットワーク』または『そのメガ＝シティで特に勢力(シェア)の大きな地域ネット』と定義できます。そして、それぞれが１つのネットワーク(またはサイバースペース)として認識されています。

５大メジャーネット

世界中のメガ＝シティはそれぞれ以下のようにメジャーネットに加入しています。

ワールドセンス＝ネット　地域：アメリカ

北米東部	ネオ＝アップル
北米西部	サン＝アンジェルス
北米南部	テキサナ
南米中部	ニューブラジリア
南米南部	リオ＝ブエノス

ユーロネット　地域：ヨーロッパ

西欧	ヌーベル＝デルタ
西欧中部	ニューロピア
バルカン半島	バルカン＝クラスター

ＫＤＫ(国際電脳空間)　地域：アジア

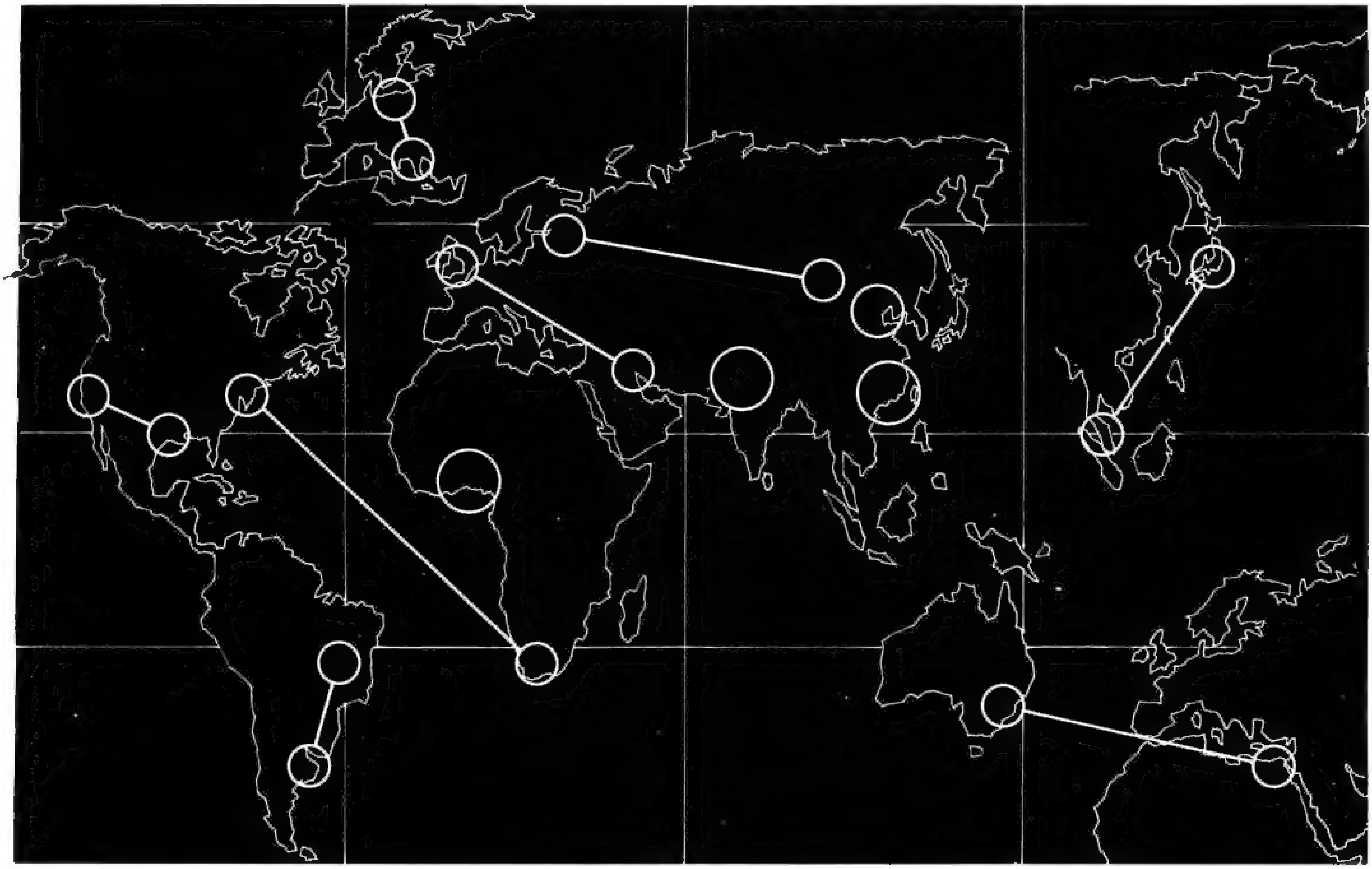
極東	ミレニアム東京
アジア東部	中華人民共同体
東南アジア	グレート＝ホンコン
マレー・スマトラ	エクエンタル＝スプロール(ＥＱＳ)

タスケーブル　地域：ユーラシア

ロシア	ネオグラード
中央アジア	ライルバートル
インド	シャンカラ
中近東	アル＝バビロン

デジタルサット　地域：オセアニア・アフリカ

オセアニア	セブンス＝ヘブン
アフリカ北部	グランド＝カナーン
アフリカ南部	メガ＝ケープタウン
アフリカ西部	サハラ＝ゲート



スーパーAIが司る都市機能を除けば、各種企業のOA機器類、通常の通話回線、銀行、その他一般に使用されているオンラインと名のつくものはすべてローカルネットに属しており、それぞれ運用が行なわれています。

本来ならローカルネットは1メガ＝シティに1つずつ存在していて然るべきなのですが、大規模なネットワークを運営できない、または独自のネットワークを持つまでもない2流のメガ＝シティは、他の勢力の大きなメガ＝シティのネットワークを間借りしていることが多いようです。また、他のメガ＝シティからの圧力で独自のネットを持つことのできないメガ＝シティも存在しますし、合理性を考えて共同で1つのネットを使っているケースもあります。

ローカルネットの主な機能・役割を一言で言ってしまうなら、実際に利用者がコンピューター、およびネットワークからのデータを活用する場を提供することです。もちろん、この中には地域内(同ネット内または関係の親密な他のローカルネットとの間)での利用者同士の通信という機能も含まれています。つまり、知りたい情報の検索から、工場のオートメーション生産の管理、経理、設計・・・・そして知られたくない、知られてはならない非合法情報をキープしておく領域でもあります。

ここでは一般に公開される情報なども多く提供されています。そのシティのすべての市民がこのネットを利用する権利を有しています。ですから、ここで流されるすべての情報とデータは見ようによってはまったく無価値なものかも知れません。実際にはここで提供される情報・データは企業活動や個人の行動指針を決定する要素となるのですから、誰にとっても最も重要なデータに違いないのですが。例えれば、「酸素」のようなものなのかもしれません。

企業や個人にとって有益な財産(有価情報、有形財産)を生み出すのは実はローカルネットなのです。有価情報はそれ自体が価値を持つ情報のことです。

簡単な例を挙げてみましょう。ある研究所で創られた新薬の組成図、そもそもこれをつくるときには一般情報として入手した数々の薬のデータを研究したことでしょう。一見無価値な一般情報も加工すれば、有価情報になるのです、さて、この組成図はそれ自体貴重なデータで他の企業に持っていけば高い値で引き取ってくれるでしょう。それだけではありません。例えその組成図を手に入れられなかったとしても、そのすばらしい薬が発売されるのを知っているのだから、発売元の企業の株を買いこんでおけば、あとで大儲けできます。

情報はかように貴重でおいしい代物なのです。ハッカーならずとも隠された情報に手を伸ばしたくなるのは言うまでもありません。ローカルネットには不法侵入者に対する数々の罠が張り巡らされて貴重なデータを守っています。もちろん、隠されているデータがまっとうなものだけとは限りません。このように厳重なローカルネットのセキュリティを逆に利用して法に触れるような行為の記録などもたくさん隠されています。これは企業に限ったことではなく、そのネットを利用するあらゆる団体、個人も含まれるでしょう。

ローカルネットは純然たる営利団体で、ネットを運営しているのはメガ＝シティごとの巨大企業の一部門です。運営は各シティから出る援助金と利用者からネット使用料を徴収することで賄われています。ローカルネットの付随機関としてAHPやニュースネット局などが挙げられますが、ほとんどの場合、別の組織として運営されているようです。

世界のローカルネット

世界のローカルネットのリスト、および各ネットを多く使用しているメガ＝シティの状況です。

ＡＬＴＯＳ	
北米西部	サン＝アンジェルス
北米南部	テキサナ
パンナムネットワーク	
北米東部	ネオ＝アップル
アフリカ南部	メガ＝ケープタウン
帝都電脳網	
極東	ミレニアム東京
マレー・スマトラ	エクエンタル＝スプロール（ＥＱＳ）
中華電脳通信	
アジア東部	中華人民共同体
ＵＫＥ	
西欧	ヌーベル＝デルタ
中近東	アル＝バビロン
ギガスペース	
ロシア	ネオグラード
中央アジア	ライルバートル
ヨーロピアンコミニケーションズ	
西欧中部	ニューロピア
バルカン半島	バルカン＝クラスター
アステカオールラウンド	
南米中部	ニューブラジリア
南米南部	リオ＝ブエノス
グローバルウェブ	
インド	シャンカラ
ユニバーサルコモンズ	
オセアニア	セブンス＝ヘブン
アフリカ北部	グランド＝カナーン
オールアフリカンリサーチ	
アフリカ西部	サハラ＝ゲート
ネットワーク68000	
東南アジア	グレート＝ホンコン

インディーズネット

インディーズネットは正確にはネットワークとは言えません。ローカルネット内に存在する同人データエリアをさし、これも単なる俗称です。ローカルネットに間借りしているのですから、その大きさの限度は決まっていますが、その規模に関してははっきり言えません。個人または特定の団体によって開設されていますが、利用者が両手の指で数えるほどしかいないところから、何千、何万人もの利用者がいる人気ネットもあります（運営者が団体の場合、宗教団体の他、ギャング、難民コミューンなどが挙げられます）。

数にしても「無数」と言い切ってしまった方がすっきりするほど存在します。インディーズネットの開設は法的に認められていないことが多いのですが、登録によって存在が認められているメガ＝シティでさえ登録者の数百倍のネット局が存在すると推定されています。各行政府当局は随時、こうした不法ネット開設者に対し警告を発していますが、よほどのことがないかぎり、手入れは行なわれません。インディーズネットのように（限定的ですが）濃密な情報を持つ組織は他にありませんから、もはや当局もその存在をしぶしぶながら認めるしかないというのが現実でしょう。

インディーズネットが概念的に１つのネットであるのか、そうでないのかは議論の分かれるところですが、専門家の意見を借りればローカルネットのポケットにすぎないということになります。メジャーネットが５つのネットワークで構成された１つの世界であるとするなら、ローカルネットもそれぞれ１つずつの世界を構成していると見なすことができます。これに比べ、インディーズネットはローカルネットに間借りしているに過ぎません。特殊な機材によって、家主のローカルネット以外のネットにも直通経路を開くことは可能ですが、その世界はあくまで家主のネットの規則（サイバーイメージといってもよいでしょう）によって支配されています。ただし、サイバーイメージはこれまた機材によって多少のアレンジは可能とされています。

無数のインディーズネット群は、他のネットワークに存在するネット局とはもちろん、同じローカル内に存在する他のインディーズネットともつながっているとは限りません。基本的に回線は１本、家主ローカルとの回線が開かれているに過ぎないのです。

いずれにせよインディーズネットは世間から見ればいかがわしい存在と言えるでしょう。しかしハンター、ジャーナリスト、犯罪者、捜査官、ハッカーたちにとってはここは貴重な情報源／便利屋なのです。典型的なインディーズネット局は単に趣味でネットを開設し、ここを出発点にあちこちのネットから情報を集め回りますが、中には純然たる「情報屋」や「記憶屋」、ネット間の「飛ばし屋」「洗濯屋」などが存在します。

情報屋はその名のとおりです。情報を量としてもっとも多く蓄積しているのはローカルネットですが、より濃密な情報や様々な裏情報を押さえているのは彼らに他なりません。ただし特定分野または地元の情報には詳しいのですが、他のことはからっきしということが多いようです。

記憶屋はいかがわしい情報を保管してくれるところです。情報金庫はローカルネットでもサービスの一環として行なわれていますが、いかがわしい連中の中にはなじみのインディーズネット局により高い信頼を置いている（または置かざるをえない）ようです。

飛ばし屋はハッカーなどがネット間を飛び回る際、その経路を確保してくれる連中で、ネット内の逃がし屋です。

洗濯屋は不正に手にいれた金（といってもネット内での金で銀行での口座記録のことです）や、データなどを足がつかないように細工する連中です。

また、インディーズネット局の中には実に多くの種類の娯楽場があります。ここに集まる者には（悪い遊びをしたい年頃の）子供たちも含まれます。

インディーズネットの運営の状態はいうまでもなく様々で、趣味で何とかやっているところから、うまくやってひと財産築いてしまう者までいます。世界中にあるローカルネットの中にも、元はこうしたインディーズネットから大きくなった例がいくつかあるくらいです。

インディーズネット局を相手にハッキングを行なう者はごくまれです。規模が小さいのでセキュリティはほとんどないだろうと思われがちですが、ネットの主催者はコンピューター・マニアばかりです。守るべきデータなどなくても、偏執狂的な罠がいやというほど仕掛けられているのです。

ネットワークとの契約とセキュリティ

ネットワーク利用者はアクセスファイバーかキーボードからの入力と

いう手順で端末からネットワークにアクセスを行ないます。ネットにアクセスする権利はネットと契約しなければ与えられません。

貴方が市民権を持つシティが主催（または加入）しているローカルネットと使用契約を行なうときには、契約料は半額です。メガ＝シティの市民は（不法に住みついている難民でないかぎり）市民権が与えられています。市民権交付時に《ＩＤナンバー》というネット内での身分証明コードが与えられ、アクセスファイバーを埋め込むならこのＩＤはその中に記録されます。埋め込まないならＩＤは自分で記憶しておかねばなりません。役所の方ではこのＩＤを所定のローカルネットに登録するので、市民なら誰でも無条件でネットを利用できるというわけです。

ただし、利用者が情報検索以外の目的にもネットを使うつもりなら、つまり、ネット内に存在するグリッドを借り出そうというなら、グリッド使用料金を支払わねばなりません。また、ローカルネットはハッカーに狙われやすいネットですから、ＩＤチェックだけではセキュリティが不十分かもしれません。契約時にそのネット内のチェックポイントでさらなる身分をチェックするための別のプロテクション（例えば磁気カード、声紋などによるもの）を設定することができます（有料）。また、グリッド内では自分で自由に様々な形式のプロテクションやセキュリティを設定することもできるのです。

グリッドを貸し家に例えるならプロテクションは錠前、ＩＤとパスワードはそれを解除する鍵と言えます。またその他のセキュリティは番犬に相当するかも知れません。

市民権を持っていない外国のローカルネットは個人（または団体が構成員の分をまとめて）が直々に契約に出向くことになります。ネット主催者側は同じように個人ＩＤをローカルネットに登録します。

メジャーネットを利用できるのはごく限られた一部の人のみです。大企業の幹部クラス、または企業のオペレーターの中でも管理職的立場にある者のみが厳重な審査ののち、ＩＤを交付されます。審査があるだけで、個人からは使用料は徴収していないようです。

ローカルネットとの年間平均契約料（ドル）

ＡＬＴＯＳ	8,000
パンナムネットワーク	10,000
帝都電脳網	12,000
中華電脳通信	8,000
ＵＫＥ	9,000
ギガスペース	6,000
ヨーロピアンコミニケーションズ	8,000
アステカオールラウンド	5,000
グローバルウェブ	7,000
ユニバーサルコモンズ	9,000
オールアフリカンリサーチ	10,000
ネットワーク68000	13,000

● 実際にはさらに通信料（１分につき＄１くらい）を毎月徴収されます。

ローカルネット/メジャーネット内の構造

まず、ＰＣたちと特にかかわりの深いローカルネットの構造について説明しましょう。

ローカルネットは１つないし複数のメガ＝シティによって運営されています。正確に言えばローカルネットを制御／統制しているのは各メガ＝シティに置かれたスーパーＡＩです（運営しているのはメガ＝シティでも利用者が必ずしもそこの市民である必要はありません）。

都市機能を司るこれらの巨大制御装置はその能力をメジャーネットの制御、ローカルネットの制御、都市機能の制御などに振り分けているわけで、ローカルネットを運営するためだけに存在するわけではありません。

図では複数の都市の複数のＡＩが一固まりになってネット構造の最上段に存在しています。このローカルネット用の制御システムを《メインフレーム》と呼びます。このメインフレームはネットワークを支える骨組みまたは動力炉のような存在で、データなどを保管しているわけではありません。普通の人たちやハッカーにとってさえ興味が湧くところではないでしょう。ここに不法に侵入したがる者はシティを混乱に陥れたいテロリストからうったハッカーだけです。的をメインフレームに絞らないかぎり、通常のハッキングやダイブにはまったく関与しない領域です。なお、メインフレームによって統括されるネットの固まり、つまりローカルネットを《フレーム》と呼ぶことがあります。

次に存在するのがホストＡＩです。ホスト１機とそれによって制御される縦の列はあわせて《クラスター》と呼ばれます。この無数のクラスターがローカルネットの中枢です。

ホストはクラスタから依頼されてくる高度なデータ計算や、他のクラスター・メジャーネット・ローカルネットとの通信を行なう部分で、ＡクラスＡＩ程度の処理能力を持っています。

クラスターは概念的には縦一列につながるシステムとデータの固まりです。

今度はそれを１つずつ分解してのぞき見てみましょう。縦に連なる400列ほどの領域は《グリッド》と呼ばれます。グリッドは実際にデータが収められ、作業が行なわれる部分です。

さて、すべてのグリッドの中身はさらに《システムエリア》と《データエリア》に分けられます。システムエリアは同じグリッドに入っているデータを管理するための簡単なプログラムエリアです。ホストに頼むまでもない簡単なデータ管理（例えばデータの入出力）や計算はここで行ない、ホストにかかる負担を軽減します。データエリアは文字どおりデータが詰まっている「データバンク」です。

実際にローカルネットを使用する者はグリッドにアクセスしてきて所定の用事を済ますわけです。簡単な用事ならグリッド内のシステムが解決してくれますが、複雑な計算や別のネットワークに用事がある場合、またグリッド内にシステムエリアが存在しないときなどは、ホストに指令が飛びます。ただし、ホストは１クラスターに１機しか存在しません。クラスターから同時にいくつもの指令が入ってきたとき（普通は常時いくつもの指令が入ってきています）、ホストはクラスター内の上の方に存在するグリッドからの指令を優先的に解決します。下位のグリッドの者は上位の指令が解決されるまで待つことになりますが、電子工学の発達でその待ち時間は長くてせいぜい１秒程度です。

以上がローカルネットの構造です。メインフレームの全部と、メガ＝シティにとって特に重要な作業を行なっているクラスターの一部は厳重な警備のもと、シティの中央部に設置されていますが、その他の一般向けのクラスターはメガ＝シティのあちこちに散らばっています。支配企業が使うクラスターはそのビルの中に、一般市民向けのものはデータステーションや公共施設などです。

クラスターの中に存在する各グリッド（ときには１クラスターごと）は身分証明を提示し使用料を支払って借り出すことができます。企業なら大小の差なく保安上の理由からそうしているようです。ローカルネット内に最初から設置されているプロテクションはあまりレベルの高いものではないからです。

クラスターごと借りるのでないなら、グリッドはなるべく上位（ホスト

に優先される)の領域を選ぶのが常識です。各ホストの性能はそんなに変わりませんが、特に企業体にとっては何分の1秒かの遅れが大きな損害となることもしばしばですから。そして同じクラスター内にインディーズネット局などいかがわしい存在はないでしょうか。彼らが同じクラスター内にいると、情報が外に漏れる危険は多くなります。近所に泥棒が住んでいるようなものです。もっとも、いかがわしい奴らに限って、もっともらしい名義でグリッドを借り出しているのですが。

メジャーネット内も基本構造はローカルネットと同じ造りです。ただし、クラスター下のグリッドは存在しません。データはすべてホストAIが管理保有しており、アクセス方法もローカルネットがデータエリアへのアクセスを許しているのと違い、メジャーネットではホストの存在するシステムエリアを通してしか、データエリアへ入る方法はありません。これは、セキュリティを万全にするための措置です。もしハッカーがメジャーネットからデータを持ち出そうとするなら、必然的にホストとのコアストライクが発生するでしょう。データエリアにはいっさいセキュリティは存在しないようです。

また、メインフレームと直結する形で世界規模の一般回線ラインが存在します。

ローカルネットのサイバーイメージ

コンピューターを作動させるのに必要な命令がそれ専用のプログラムによってなされているのはご存じでしょう。ネットワークは1つにつながっていますが、この世界のすべてのコンピューターは同じプログラム言語で作動しているわけではありません。いくつかあるプログラム言語はどれもその本質は似たようなものです。人間が理解しやすく、しかもコンピューターが処理を行なうのに手間がかからないプログラム言語、20世紀の昔からこの課題は追求され続けてきました。数々のより進歩した言語が開発されてきましたが、こぞって競争を行なったためか、いまだ統一はなされていません。もっとも、ネットワークを利用する側にとっては、これはたいした問題ではないのです。プログラムはプログラマーが行なうもので、使い勝手はどこのネットワークも似たようなものだからです。ただ、より機能的で進歩的なネットワークに人気が集中するのは当然と言えましょう。



サイバースペースではこのプログラム言語の違いが視覚的イメージとして現れます。そのサイバースペース内で作動するプロテクションや、ダイブ中の人間も、イメージにあわせた視覚的イメージを(特に人間は無意識のうちに)形成することが多いようです。これは数値をどういじったからこういうイメージになったということではないようで、自然とそういうイメージが形成されていったということです。サイバーイメージの格差については、まだ科学的に説明ができません。

世界中のローカルネットは、思い思いのプログラム言語でネットワークを運営しています。同じ言語を使用するネットワーク同士は自然とネットのグループを形成していきました。このネットワークグループ(もちろんそれぞれ独立したローカルネットなのですが)ごとのサイバースペースのワールドイメージはほぼ共通で、そのイメージは大きく分けて4種類あります。

FANTAS言語グループ

FANTASはALTOS、ヨーロピアンコミニケーションズ、UKEで使われているプログラム言語です。FANTASはALTOSの創始者であるキャラハン氏によって開発された言語で、ワールドのイメージは西洋ファンタジーのカラーです。

HOS言語グループ

HOSはパンナム、ユニバーサルコモンズ、オールアフリカンリサーチで使われている言語です。HOSはかなりの歴史を持つ言語ですが、信頼性は高いようです。ワールドのイメージはモノトーンで1920年代の古き良き時代といった感じです。

KOTODAMA言語グループ

KOTODAMAは帝都電脳網、中華電脳通信、グローバルウェブで使われています。使いやすさを追求してあるため、処理速度は若干犠牲になったはずですが、ネットの整備体制がしっかりしているので特に問題はないようです。ワールドイメージは東洋風でまばらな古い街並と風情のある庭園が半々といったところです。

γ(ガンマ)言語グループ

γ言語はHOS言語から派生した言語で、もっとも理解しやすい言語だと言われています。ギガスペース、アステカオールラウンドが採用していますが、いささか時代遅れなのであまり評判は良くないようです。ワールドイメージは宇宙空間または巨大な荒野の惑星です。これはネットワークの整備状況とも関係があるといわれています。

PACO言語のネット

PACO言語は最近、強引に独立したネットワーク68000でのみ使われている言語です。今まで開発されたすべての言語方式で作動するというふれこみどおり、進んだ言語ですが、スポンサーが貧乏なので独自の環境(プロテクションも含めて)を開発できずにいます。PACO独自のものはありませんが、その他のネットワークのプロテクションはどれでも使えます。ワールドイメージはそのときや場所によって様々で、一定ではありません(GMが創作してもかまいません)。

ネットワークを主背景とした新キャラクターの創造

GMは、このネットライナーエキスパンションセットを使って、今までとは少し違ったイメージのメタルヘッドワールドを創造し、プレイすることができるでしょう。ただし、コンピュータネットワークを背景の中心においたプレイを行なうときには基本セットで紹介したハンターというキャラクターたちの中では、ネットライナー、ハスラーくらいしか活躍できないでしょう。また、背景イメージを大きく広げるためには、彼らだけでは役不足かも知れません。

このセクションでは、ハンター以外で(あるいは彼ら以上に)ネットワークに関わるキャラクターたちを紹介します。GMはこのデータを参考にNPCを創造して、ゲームに使うことができるでしょう。また、プレイヤーは(GMの同意のもと)新たなプレイヤーキャラクターを創造したり、またハンターを廃業して新たな職(ではないものもありますが)についたことにして、ゲームに登場させることができます。

キャラクターメイキングについて、能力値およびメイキングの手順については基本セットに準じています(ただし、キャラクタークラスによっては一定以上の能力が必要な場合もあります)。荷重制限についてはすべてのキャラクターがＳＴＲ値までのＥＮＣです。

解説ではクラスごとに、特性ともいえる特典スキル、ブラックマーケットで相場より安く買物をするためのコネの有無、キャラクター独自の特殊なアイテムなどを明記してありますが、新たに登場したスキルもあわせて紹介することにします。この新スキルは従来のキャラクター(ハンター)も取得できます。

ハンターから新キャラクターへの転職は、明記してある条件、および特性スキル(新たに登場したものを含む)などをすべて基本値以上取得している場合に限られます。

ネットキャスター

世界の人々に常に新鮮でショッキングなニュースを伝えるのが彼らです。

20世紀のニュースキャスターと違い、基本的には(経費は主に会社もちですが)個人であちこちを歩き回って、ニュースソースを集め、とびきりのネタを発見したら、その場で即座に生中継を行なうのです。もちろん、そのためには、彼のバックアップをする優秀なスタッフが必要です。例えば、キャスターとコンビを組んで、機材などのコントロールを局内で行なうデッキマン、番組を制作企画するプロデューサーなどが挙げられるでしょう。またキャスターが普段から持ち歩いている専用の高性能ＡＩカメラ、これは彼らだけが携帯を許されている社会の「目」なのです。

また、ネタを集めるためには独自の情報源、お抱えの情報屋、各分野へのコネなど、人とのコミュニケーションも特に要求されます。ほとんどの場合、現場においてはキャスター自身がカメラマンであり、アナウンサーであり、司会者ですから、カリスマ性、映像の技術、話術などにも優れていなければなりません。しかし、いつの時代でも、人気があるのはヒューマンなキャスターであるようです。

ネットキャスターはネットワーク社会においては、かなり重要な使命を帯びていますし、上記のようにかなり多様で高度な才能を要求されますから、ネットワーク界ではヒーローと言えるかも知れません。特にメジャーネットの情報収集機構(ネット局)であるＩＮＮのネットキャスターは、キャスターたちの頂点に立つ存在です。

ほとんどのネットキャスターは各ローカルネットに所属しているか、大きなネタが入ったら各ネット局とその場で契約してニュースを中継するフリーキャスターという立場です。彼ら自身も普通の人に比べれば、かなりの才能を持つ人々ですが、やはり、メジャーネットのキャスターになるのが夢なのだそうです。

ネットキャスターの普段の生活は、シティの内外を問わず歩き回ってネタを探し、局に戻れば、堅物な上司(特にプロデューサー)と対立している････そんな感じです。



〈ネットキャスターの特性〉

ネットキャスターになる条件

1．EDU、INT、SYMが14以上、さらに他の能力値1つが14以上
2．大きな犯罪歴がないこと

所持金または月給

フリーキャスター	初期所持金	1D3　×＄5,000
ローカルネットキャスター	月給	1D3＋1×＄1,000
メジャーネットキャスター	月給	1D3＋3×＄1,000

基本スキル

公用語に	＋20
言語学	30
プロパガンダ	30
写真・映像	50
追跡・逃走	30

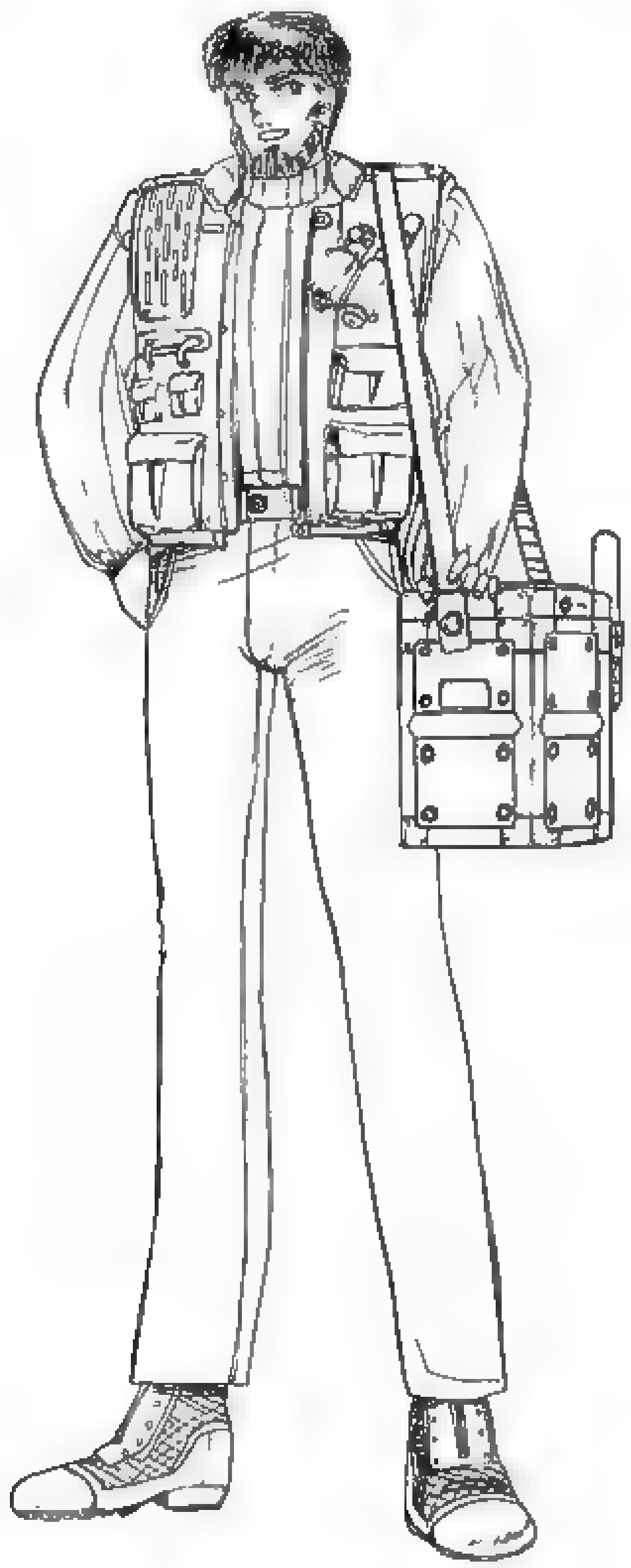
アクセスファイバーを埋めこんでいない場合　　アクセス　80
キャラクターシート左列のスキルに使う自由選択ボーナス　100

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

サテライトリンクAIカメラ
データリストマン
自動翻訳機



新しいアイテム

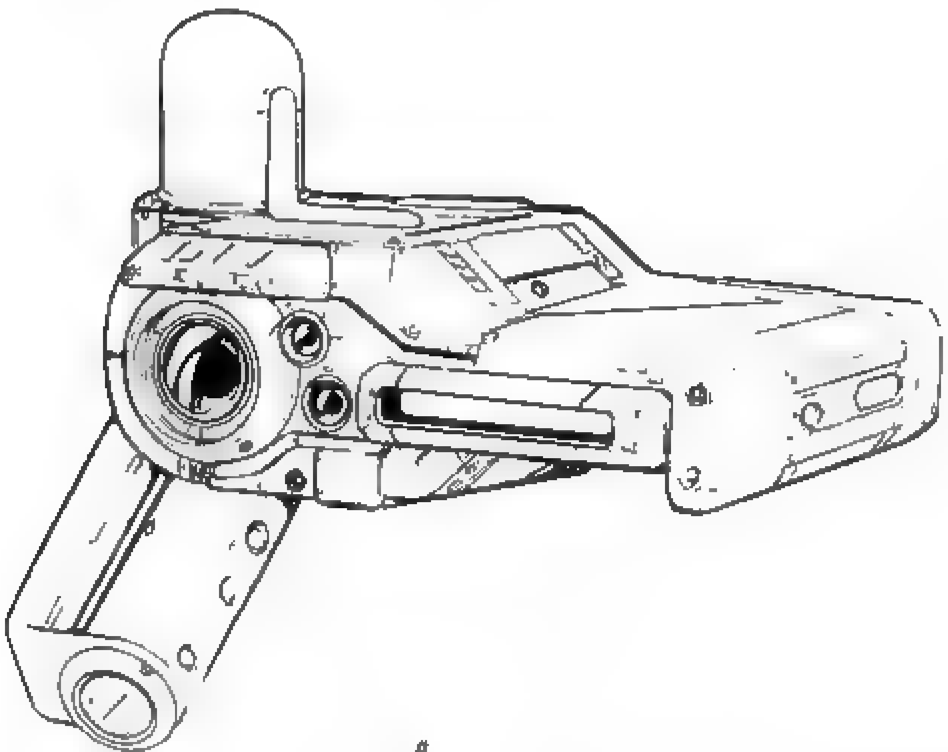
サテライトリンクAIカメラ：ENC5。通信衛星と常にリンクしているカメラでBクラスAIが内蔵されている。AIは基本能力の他に〈写真・映像〉30%のスキルメモリーをもつ。このカメラで写された物は衛星を介してネット局に送られ、ネットワークに流される。局との通信も可能でキャスターはデッキマンやAIのアドバイスを受けて、取材を敢行する。局から貸与される（値段は＄30,000）ものだが、改造などは自由。ただし、なくしたり、壊したりすると降格ものである。フリーのキャスターなら2度と仕事はもらえなくなる。

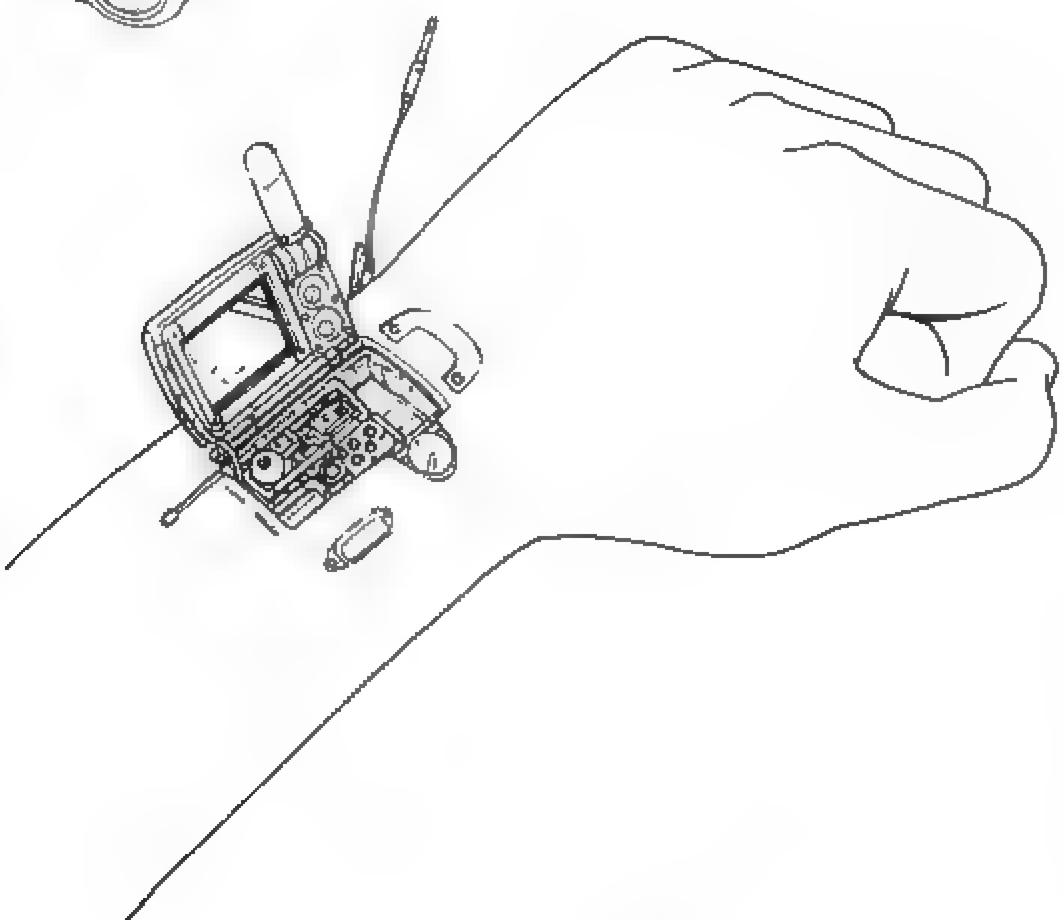
データリストマン：サイバーパーツの一種で腕時計型のパーツを下腕部に埋め込むタイプ。アクセスファイバーを発展させたようなものでネットから取り入れた情報をストックしておくことができる。小さな液晶画面もついてはいるが、他人にちゃんと情報を見せたいときはディスプレイかプリンタが必要。キャスターは情報をスクラップブックのようにしてインプットするよう義務づけられている。値段は＄3,000。容量はこのタイプだと辞書3冊分くらい。

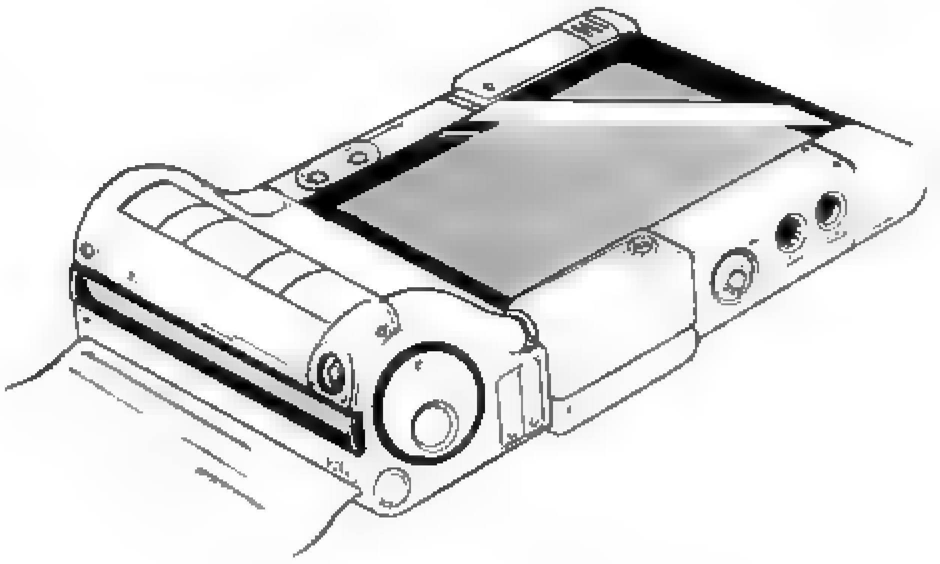
自動翻訳機：通常は片手に収まるくらいの大きさの箱状で、ジャック＝イン端子用の挿入孔と、液晶画面、印刷ユニットなどがついている。この翻訳機には会話モードと記述モードの2つの使い方がある。会話モードの方は、使用者がジャック＝イン端子を接続するだけで、理解できない会話を自動的に翻訳し、脳に伝えてくれるというものである。使用者の言いたいことは液晶画面に表示され、それを読んで聞かせるか、画面をそのまま提示すれば会話は成立するというわけである。記述モードの方は、ハンディスキャナーのように装置で文面をなぞることで翻訳を行なうことができ、逆に白紙上を滑らせることで文字を印刷することもできる。なお、ダウンタウンなどでは、多種多様な言葉もさることながら、様々なスラングもよく使われる。この翻訳機では流行によって変遷するスラングはフォローできないので注意。しかし、ネットキャスターなら機械の世話になどならずに、言葉くらいは自分で覚えるべきかも知れない。ENC2、価格は＄4,500。

INNについて

　MHワールドに存在するニュースネット局の中で国際的な規模を持つものはINNだけです。他のニュースネットはメガシティごとにたくさんありますが、彼らだけではどうしてもその地域ごとの情報しか集められません。INNでは世界中から送られてくる地域情報や、INN専属のネットキャスターが独自に集めてくる情報を整理して、各シティのローカルネットに世界情報を提供します。
　この情報収集機構は規模こそは小さいものの腕利きのネットキャスターをそろえているようです。また彼ら自身も『世界中でもっとも公正でもっとも速いニュース・メディア』であると自認しています。







ハッカー

彼らのことは詳しく説明する必要はないかも知れませんが、ネットライナーとは違います。

専門家を除いて、一般市民や公安当局には、ネットライナーもハッカーと同じものと思われています。コンピューター犯罪を行なう犯罪者ならネットワークテロリスト（テロの手段としてネットワークを混乱させる）も含めて、ハッキング行為を行なう者は広義な意味でハッカーといえるでしょう。テロリストを除外するなら、ハッカーはさらに2つに分けられます。のぞき趣味や達成感、あるいは自分のテクニックの誇示のためにハッキングを行なうものが従来のハッカーですが、コンピューターの一般普及とともに増え始めたテクニカルハッカー（テッカー）は完全に営利を目的としています。このテッカーのうちハンター協会に属している者が特にネットライナーと呼称されているのです。

ハッカーはネットワークのあるところならどこにでもおり、彼らのホームグラウンドも様々です。ハッカーのイメージはダウンタウンにたむろする不良少年、またはそれがそのまま大人になったようなマニアというところが普通かも知れません。しかし、ネットワークオペレーターとかオフィスの事務員、つまり比較的ネットワークにかかわりの深い職業についている市民の中にも「隠れハッカー」が存在します。隠れハッカーたちは、自宅ではもちろん、オフィスでの開き時間（時には仕事の最中にも）を利用して、ハッキングを行なうことがあります。オフィスの端末は家庭用のそれより性能がよく、またクラスターそのものに介入できたり、より高位のグリッドからのアクセスが可能ですから、条件が良ければ、自分より高度なテクニックを持つ相手にも容易に勝つことができるでしょう。一般ハッカーより高い技術を持つといわれるネットライナーより頼もしい（または手ごわい）存在かも知れません。



世のハッカーの中にはハッキングを聖なる義務と考えている者もいますが、ハッカーといえば、半分趣味のように、またはまったく趣味のつもりでハッキングを行なっている人たちをさします。そんな人たちは別に真っ当な仕事を持っているのだから、厳密にはキャラクタークラス(職業)といえないかも知れません。ハッカーをメイキングするときは、別に本業を考えてもいいでしょう。またそのキャラクターが趣味人としてのハッカーなのか、テッカーなのかを決めておく必要があるかも知れません。

〈ハッカーの特性〉

ハッカーになる条件

1．EDUかINTのどちらかとWILが12以上

所持金または月給

ダウンタウン出身者	初期所持金	1D3×$1,000
一般市民	月給	1D3×$1,000程度

基本スキル

アクセスファイバーを埋めこんでいない場合　アクセス　80
エレクトロニクス　30
ソフトプログラム　30
イメージファイト　30
キャラクターシート左列のスキルに使う自由選択ボーナス50
(ただしキャラクターが15歳以下ならボーナスは0)

ブラックマーケットへのコネ

ドラッグ類。またはコンピュータ関連機器とソフト類

特殊なアイテム

特になし

テック・ヒッピー

テック・ヒッピーは2050年代にインド、香港などの若者たちの間に現れ始めた集団ですが、前世紀のヒッピーとは趣を異にしています。社会生活から逸脱し、自由奔放に生きようという姿勢は同じですが、彼らの信条の根底にあるものは、人類の破滅思想で、(特に電気トランキライザーのような)ドラッグとコンピューターゲームへの熱中、あるいはサイバー・バイオ技術を応用したボディ・デザインなど、有害か、もしくは無価値なテクノロジーなどをさかんに実践します。2050年代といえば人類の繁栄の基盤であるネットワークが、未整理のデータのために使用不能になるという事態《ハングアップ・イベント》が発生した時期でもあり、こうしたムーブメントが幅をきかせていた時代でした。

以後、時代の世相を反映して、またたくまに世界中の都市を席巻したテック・ヒッピーですが、少なくともネットワークが安定している現代に存在している彼らは、単にストリートパンクスの一種とされています。

ストリートパンクスとはダウンタウンにたむろする、ちょっとアウトローな若い衆の総称です。改造バイクで走り回る暴走族、密造銃や刃物が大好きなストリートギャング、そして、テック・ヒッピーはゲームきょう体や公衆端末にかじりついてゲームに熱中したり、ちょっとしたハッキングをいたずら程度に楽しむ連中です。ストリートパンクスは10人以上のグループで活動し、他のグループとは常に抗争状態にあります。テック・ヒッピーも例外ではありませんが、ダイブして他のグループのたまり場になっているインディーズネット局のグリッドに押し入るなど、抗争はネット内でも行なわれます。

ただ、他のパンクスとの大きな違いは、彼らのほとんどがネットワークそのものを神のような存在として考えているということです。彼らにとっては、そのなかで行なわれるゲームは一種の宗教儀式なのです。このネットワークに対する意識は、ニューウェーブ・シャーマンたちの思想とはまた違うようです。

ダウンタウンに住んでいますから、それなりに生き残る術も心得ており、また、彼らのうち、優秀な者はネットライナーになったり、AHPなどにスカウトされることもあります。ハッカー予備軍と言ってもよいかも知れません。

テック・ヒッピーたちのコンピュータ関係のテクニックや知識は若いということもあって、たいてい未熟ですが、時として、彼らの中から天才的なハッカーが登場することもあります。

〈テック・ヒッピーの特性〉

テック・ヒッピーになる条件

まったくなし

初期所持金

1D6×$500

基本スキル

公用語は20にする(転職時は無視)

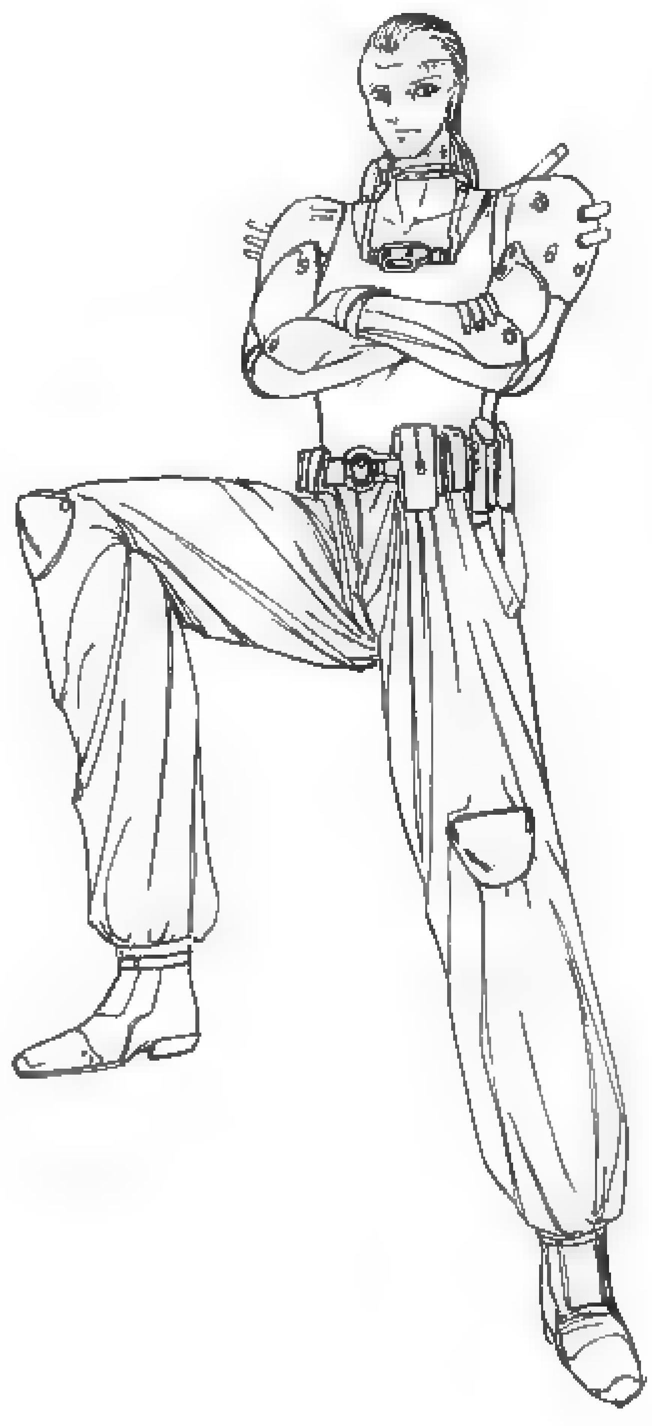
言語学(スラムの言語として)	50
精密メカニクス	20
スリ	20
小火器	10
素手戦闘またはナイフコンバット	20
アクセスファイバーを埋めこめない場合　アクセス	40
エレクトロニクスまたはソフトプログラム	30
イメージファイト	40

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

30%でホロドロームを所持している



ニューウェーブ・シャーマン

ニューウェーブ・シャーマンのそもそもの起こりはアフリカ大陸と言われています。2060年代の中部アフリカ連邦の成立はアフリカに生きてきた人たちに大きな変化をもたらしました。複数の大国の経済的介入によって、この新しい国の都心部は巨大に膨れ上がり、富の集中によって、都市に人々が集まりだします。次々に持ち込まれ、矢継ぎ早に革新されるハイテクノロジーについてゆけなくなった一部の人々は、無計画に拡大された都市の周辺部に昔ながらの社会構成の集落をつくりました。やがて、彼らの長として集落に住み、都市との仲介者であるリーダーたちが現れました。呪術の杖とハイテクノロジー機器を同時に扱える器用な人種、世界のジャーナリズムは彼らをニューウェーブ・シャーマンと命名したのです。もっとも、アフリカに起こったようなケースは世界中から報告されていました。

バベル期を経て、人類の生活圏がメガ＝シティだけになっても、スラム街、ダウンタウンには、いまだにこうした集落は存在しています。もちろん、いまやテクノロジーはすべての人間が理解できるものになっていますから、ニューウェーブ・シャーマンの文明社会とのパイプという役目は失われてしまいました。しかし、社会的な不安を反映して、昔よりさらに多くの迷信や宗教が蔓延しています。ニューウェーブ・シャーマンはしばしば貧民たちのリーダーとして、難民街のインテリ層として、新興宗教の教祖または上位教団員としていまだに多く存在しているのです。

確固たる階級制度が暗黙のうちに成立しているこの世界のなかで、ニューウェーブ・シャーマンは、認められなかったエリートといえるかも知れません。彼らの多くは、ネットワークの利用が、生きていくうえで、ほかの手より有効な手段であると納得しているようです。コンピューター以外のテクノロジーにも詳しい彼らですが、とりわけ、ネットワークの分野においては高い知識とテクニックを有しています。ゴシップねたとして取り上げるなら、忘れ去られたあやしげな(非科学的な)呪術を心得ている者も本当にいるのだそうです。あの21世紀最大の芸術家とまでうたわれたフレネシア教教主、ファリーナ＝ド＝フィンチも発狂死するまでは、数々の奇跡を行なったとされています。

〈ニューウェーブ・シャーマンの特性〉

ニューウェーブ・シャーマンになる条件

1．異能者なら無条件
2．DEX、INT、WILが16以上、SYMが12以上

初期所持金など

1D6×＄100
寄付金(お布施)が月当り　1D10×＄500

基本スキル

言語学	50
プロパガンダ	50
精密メカニクス	30
素材工学	30
生物学	30
薬学	80
医学	50
精神医学	80
化学	30
鑑定	20
好きなファイトスキル1つ	30
アクセスファイバーを埋めこめない場合　アクセス	80
エレクトロニクス	50
ソフトプログラム	50
イメージファイト	80

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

マテルフォーム入手可能

特殊なアイテム

(例えいかさまでも)呪術の媒体となる杖、香炉、猿のミイラなど

呪術能力

彼らのうちの少数は、不可思議な能力を本当に備えていることがあります。

ニューウェーブ・シャーマンを創造したら、1D100してください。このルールは必ずしも取り入れなくてもかまいません。

84～86：WILを2D6消費して、10km遠方を遠視、または5mまでの厚さの壁を透視できる。成功率30%。

86～90：不可思議な力によって目に見える範囲の者1人にダメージを与える。発現率30%。WILを1D6消費する。射撃戦ルールを利用し、火力80、命中率(スキルおよび距離修正に相当)80%。

91～93：WILを1D6消費して、1人にテレパシーを発信できる。また2D6消費して、近くの人間1人の思考を読み取ることができる。成功率20%。

94～96：ダイブ中に電脳神をランダムに呼び出すことができる。成功率10%。

97～98：時間と労力を消費する呪法で、死人を蘇らせることができる。成功率5%。

99～00：1週間の断食など、時間と労力を消費する呪法により、遠方の相手1人を呪い殺すことができる。成功率は5%。



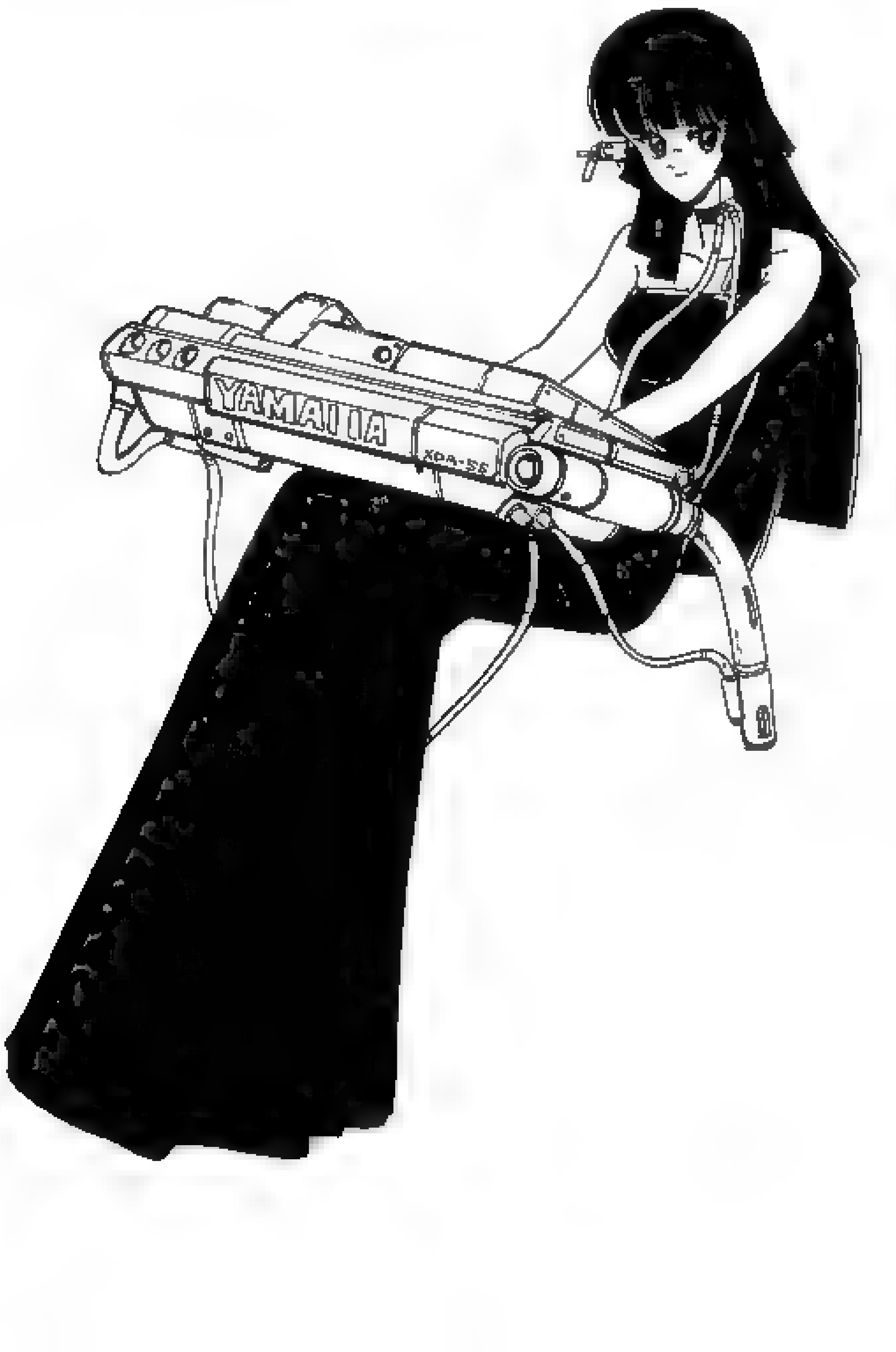
ステイムアーチスト

ステイムアーチストというキャラクターは、サイバースペース内で音楽、映像などの作品を発表する電脳芸術家たちすべてをさします。ジャックキイン・システムは、彼らの作品の技巧と感性または感覚を観客にダイレクトに伝えてくれます。これはすばらしい感性をもつ多くの芸術家を輩出する手助けになりましたが、(精神的に)調子の悪いときはそれもそのまま観客に伝わってしまうのですから、彼らにとっては大きなプレッシャーにもなっています。当初の作品はアバンギャルドなものが圧倒的でしたが、最近はエコロジーとか平安をテーマにした、精神に優しい作品が多くなってきています。

サイバースペース内では、音楽をやるにせよ映像を作り出すにせよ、実のところはその全部が一緒くたになったような作品が出来上がります。ですから、本来は「音楽」とか「映像」と区別されるべきものではありません。ただ、アーチストが作品の中で音を重視していれば音楽作品だし、映像が明確なら映像作品ということになるのです。

こういった稼業はこの世界でもまったく同じで、人気がすべてです。人気が出るまでは、アーチストたちはどこかのグリッドでコンサート(または展覧会)を開いたり、精神や感性をとぎすますレッスンを行なっています。ときにはハッカーのようにグリッドをジャックしてむりやりコンサートを開こうとする者までいます。

人気が出れば、プロモーターがスカウトにきて、大手のネット局に出演したりできるし、ベストな出来ばえの作品をCDに記録した《ステイムディスク》も売り出されます。ファンはサイバースペース内でそれを再生して楽しむことができます。中身は電気信号ですから、これも一種の電気的ドラッグなのですが、ステイムディスクはよいイメージが先行しているため、一般によく知られ、親しまれています。と、言ってもジャック=イン端子はアクセスファイバーほど普及していませんから、やはりまだまだ一部の人たちの娯楽用品なのです。



〈ステイムアーチストの特性〉

ステイムアーチストになる条件

1. SYMが14以上
2. 大きな犯罪歴がないこと

初期所持金など

一概には言えません

基本スキル

芸術	20
音楽	20
自由選択ボーナス	100

ブラックマーケットへのコネ

原則としてなし

特殊なアイテム

特になし

AHPオフィサー

AHP捜査官はバグハンターと呼ばれることもあります。泣く子も黙る対ハッカー公安組織、Anti Hacker Policeの刑事たちです。

コンピューターが日常化したこの世界においてAHPは不可欠な存在であり、どこのメガ=シティでもかならず存在する警察機構の一つです。AHPの主任務は、大きく3つに分けられます。1つ目はコンピューター犯罪の予防、2つめがコンピューター犯罪の解決、3つ目はAIの監査(チューリング)です。コンピューター犯罪の予防措置を具体的に挙げるなら、各セキュリテイシステムの開発、設置指導など、AIの監査についてはAクラス以上の人間とほぼ同等の権利をもつAIが対象です。こうした高級AIは都市機能の他、戦場における参謀、企業の経営コンサルタントなど、たいてい重要な役割を果たしていることが多いので、彼らの暴走、独断を未然に防ぐための監視も必要不可欠なことなのです。これに対しては各方面から懐疑的すぎるとの反対意見もあがっています。

さて、AHPオフィサーが活躍するのはコンピューター犯罪の解決においてで、具体的には常習ハッカーの監視、摘発を行ないます。この世界においては犯人の現行犯逮捕がかなり重要視されていますから、オフィサー自らサイバースペースにダイブして犯人を追跡し、(意識体を)逮捕するというのが一般的です。ですから、普通の刑事としての肉体的能力及び技能の他に、サイバースペース内でのアクション・テクニックも身につけていなければ一人前とは言えません。古いタイプの捜査型刑事の大部分、またはサイバースペースでハッカーと渡り合うだけの訓練を積んでいない(下積みの)若い刑事などは、サイバースペースでの現行犯逮捕ではなく、地道な捜査を行ない、証拠がかたまりしだい、告発、肉体の逮捕に出動するという昔ながらの手法をもって犯人を捕らえます。この方法は地味ではありますが、過激だとの批判を受けているサイバースペースでの現行犯逮捕のような面倒な問題は存在しません。結局、どちらの方法をとろうとも各人の自由で、上役から文句を言われることはないでしょう。

AHPオフィサーの下には現行犯逮捕(肉体の逮捕)専門の実働隊(軽装の機動隊)がおり、彼らが荒事を担当します。

もともと刑事にはハードボイルドと言う言葉がよく似合いますが、シティ捜査局がアクションポリスのようになってしまった昨今、彼らはもっとも刑事らしい刑事だといえるのです。

〈AHPオフィサーの特性〉

AHPオフィサーになる条件

1. EDU、INT、WILが14以上
2. 原則として大きな犯罪歴がないこと
3. 身元がしっかりしていること
4. 転職してAHPオフィサーになる場合、厳重な審査または関係者の推薦が必要

基本月給

$2,000以上

基本スキル

精密メカニクス	20
精神医学	30
鑑定	20
拷問・尋問	30
追跡・逃走	30
応急手当	30
小火器	30
素手戦闘	30

アクセスファイバーを埋めこんでいない場合　アクセス　80

エレクトロニクス	20
ソフトプログラム	20
イメージファイト	80*

(望むなら80だが、このポイントを他のスキルに回してもよい)

自由選択ボーナス　100

ブラックマーケットへのコネ

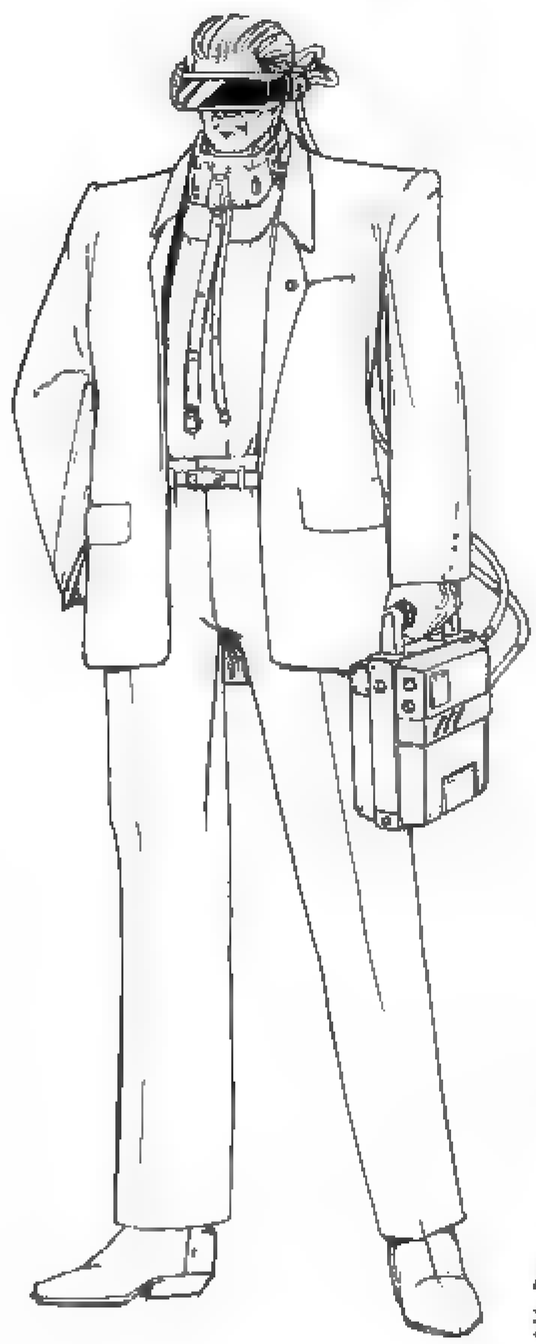
コンピューター関連機器、ソフト類

押収したマテルフォームなどを上司に無断で使用可能

特殊なアイテム

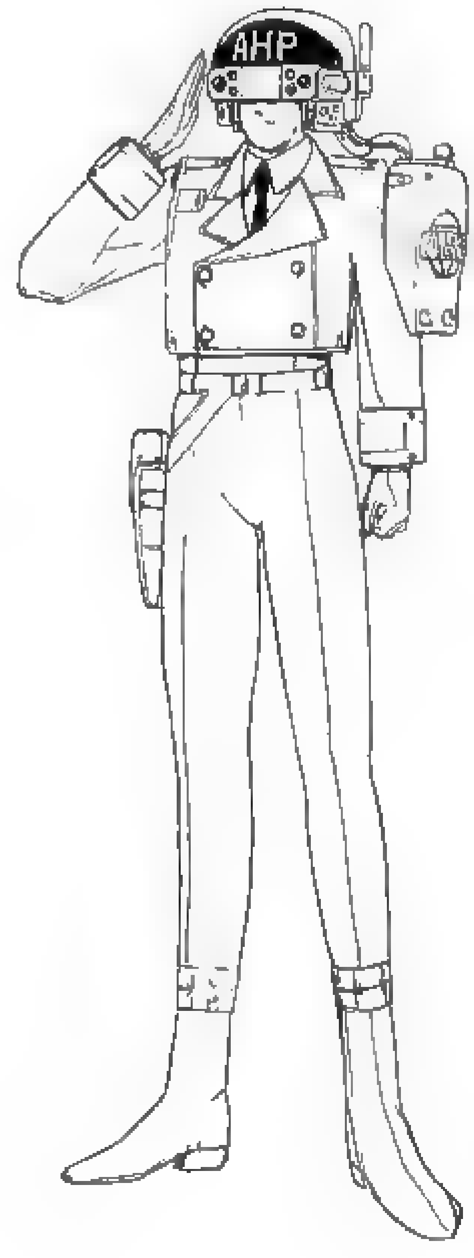
拳銃他を支給

エスコートAIを1機支給



AHPオフィサー
刑事

エスコートAI：詳細は別セクションを参照してください。オフィサーになっても、最初のうちはあまり強力なエスコートAIを使わせてもらえません。普通はアラクネMk.Iを支給されますが、特に希望するなら、別のシリーズで同程度のモデルを使わせてもらえるかも知れません（GMが判断してください）。手柄を立てて昇進すれば、だんだんと、より新型で性能のよいモデルをゆだねられるようになります。



AHP
機動隊

新スキルの解説

プロパガンダ：スキルグループはコミュニケーション（新しいグループ）。宣伝のこと。演説、思想、教義など、大勢の人の説得や扇動に使う。能力値修正はEDU＋SYM。

芸術：スキルグループはコミュニケーション（新しいグループ）。芸術全般に対する才能、および表現する際の技巧レベルを表す。能力値修正はDEX＋INT。

音楽：スキルグループはコミュニケーション（新しいグループ）。音楽関係の技巧レベルを表す。（人に聞かせられるほどの）唱歌、楽器演奏、作曲、作詞などを行なえる。能力値修正はDEX＋INT。

追跡・逃走：スキルグループはエージェント。チェイスではなく尾行の実行、逆に相手を撒くときなどに使う。能力値修正はPERのみ。

水泳・潜水：スキルグループはミリタリー。遠泳や潜水時に使用する他、スキューバ用の各種器具の取扱いなども含む。能力値修正はSTR＋WIL。

ハッキングの実際

ローカルネットワークがネットライナー、ハッカーにとって絶好の仕事場であることは既に述べました。では彼らはどのようにしてハッキングを行なうのでしょう。ここではメタルヘッドワールドにおけるハッキングのノウハウを解説していきます。

要所に設置されたプロテクション、セキュリティの突破こそがハッキングの真髄と言えるかも知れませんが、事前の計画やアイデア次第で仕事の能率はいくらでも上がります。彼らの狙う目標の多くは企業のデータエリアでしょうから、企業をターゲットにした例を挙げて説明します。

1．基本

基本はごく単純です。目標のデータエリアがどこにあるのか調べあげたなら、目標の存在するクラスターを通って、グリッドに押し入るだけです。

ただ、実際には目標のあるローカルネットにアクセスする権利がないといけませんし、クラスターやグリッドの入口にはプロテクションが、また同時にセキュリティも存在するでしょう。事前に目標までたどり着くまでのＩＤ、パスワードを完璧にそろえておくか、現場に行ってからプロテクションを解除または破壊しなければならないでしょう。チェックはローカル→クラスター→グリッドの順に厳しくなるのが普通です。

2．同一企業パターン

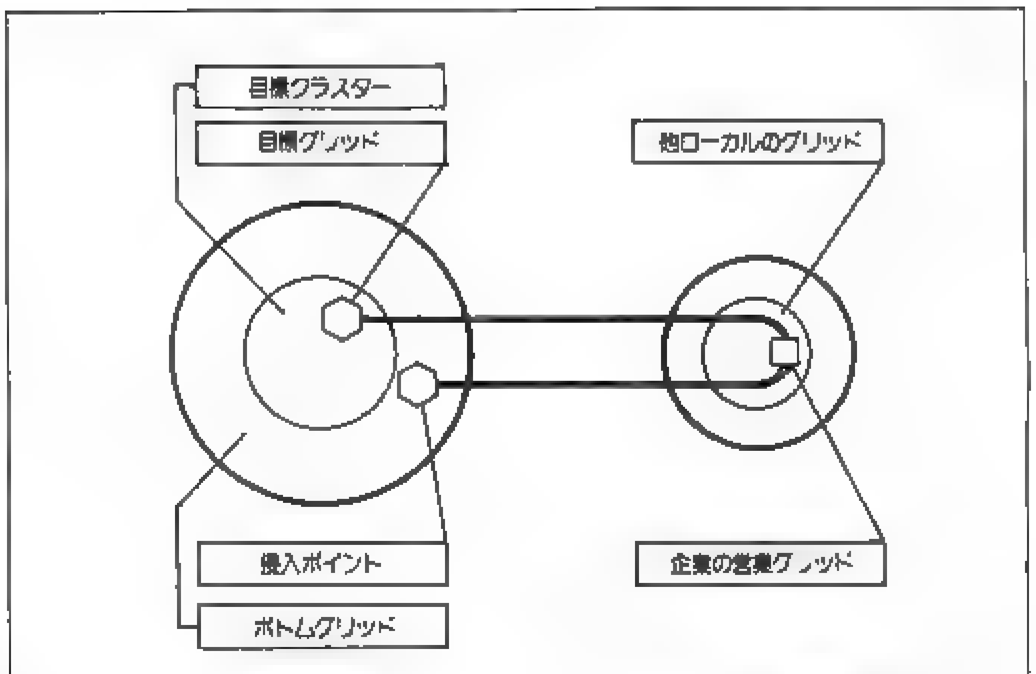
狙われるデータが入っているグリッドは当然、しっかりガードされていますが、その入口が１つだけとは限りません。同クラスター内、または異クラスターに存在する同企業内の他の作業セクションからの入口（外部／内部ライン）も存在するかも知れません。目標が研究開発に使われているグリッドなら、総務や営業のグリッドから侵入すればよいのです。そうした比較的ガードの甘いグリッドから侵入し、内部のドアを通って目標に近づこうというテクニックです。

3．系列企業パターン

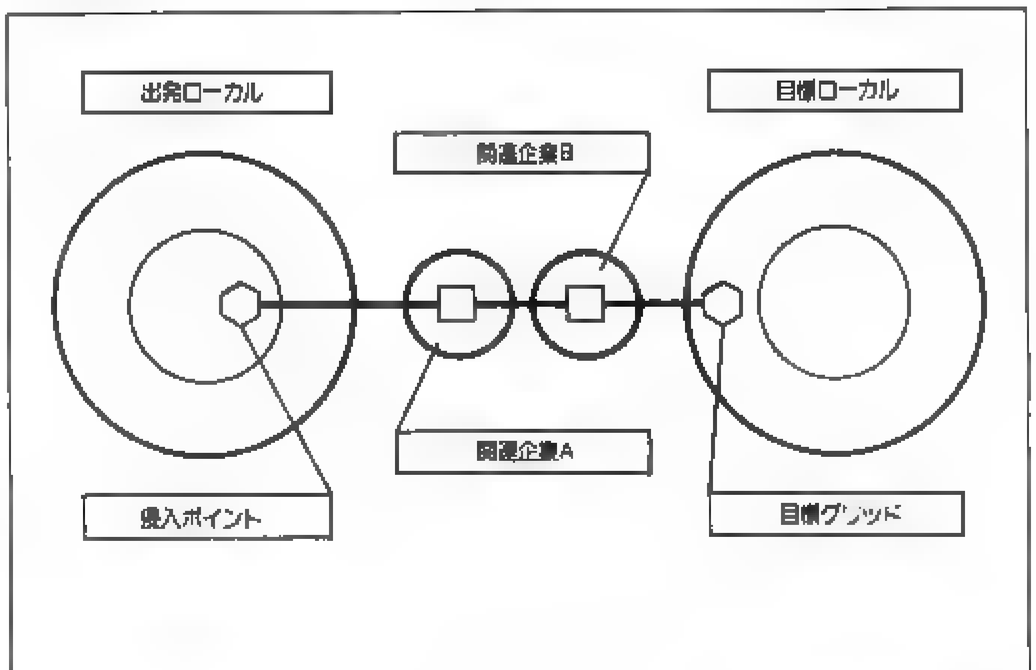
金持ちの大企業はそのガードにも大変な金をかけているでしょう。同一企業が１クラスターすべてを借り切って、クラスターの入口に強烈なセキュリティを仕掛けていることもあります。しかし、企業は必ず他の企業と密接なつながりを持っているものです。そしてこうしたラインは正面の入口に比べれば警備も手薄なのが普通です。もしかするとまったくフリーパスかも知れません。相手が大企業なら系列会社を従えています。系列会社や子会社のガードは親会社に比べ甘いはずです。なるべく貧乏そうな子会社を調べだし、そこから侵入すれば成功率も高いでしょう。

4．発展型

ベテランのネットライナーとなれば、当局に常にマークされるようになりますから、複雑な経路を通って、自分の身を隠してから、仕事をしなければならないかも知れません。以下の例はこれまで説明したパターンの複合発展型です。これでもまだごく簡単なもののようです。



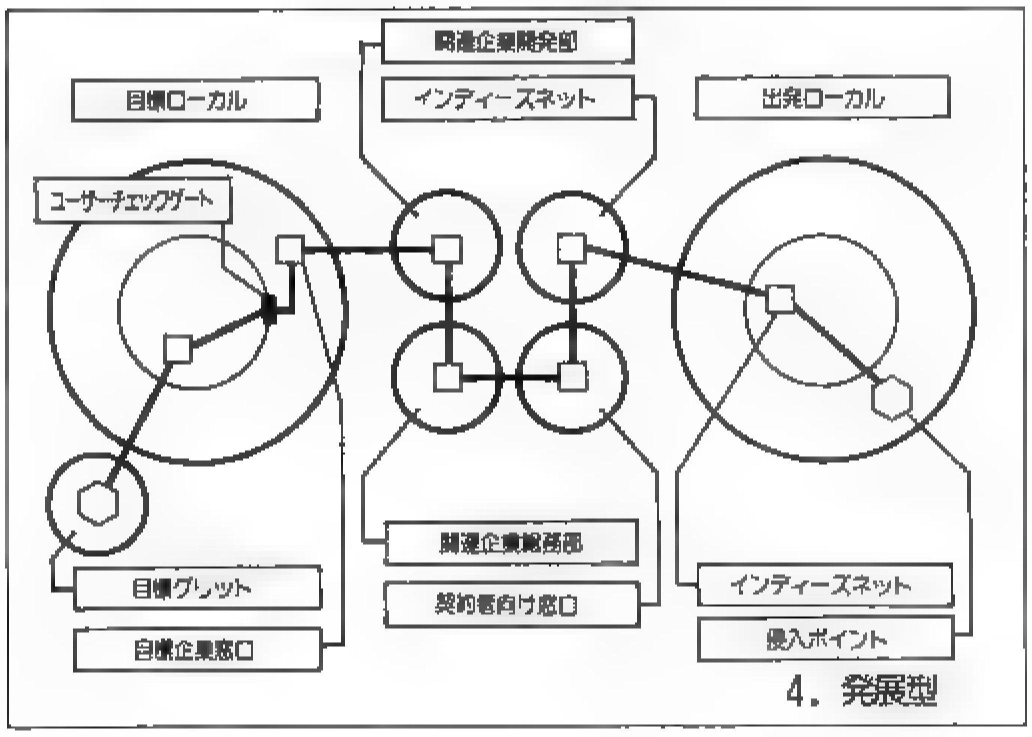
2．同一企業パターン



3．系列企業パターン

5、オフラインに対するハッキング

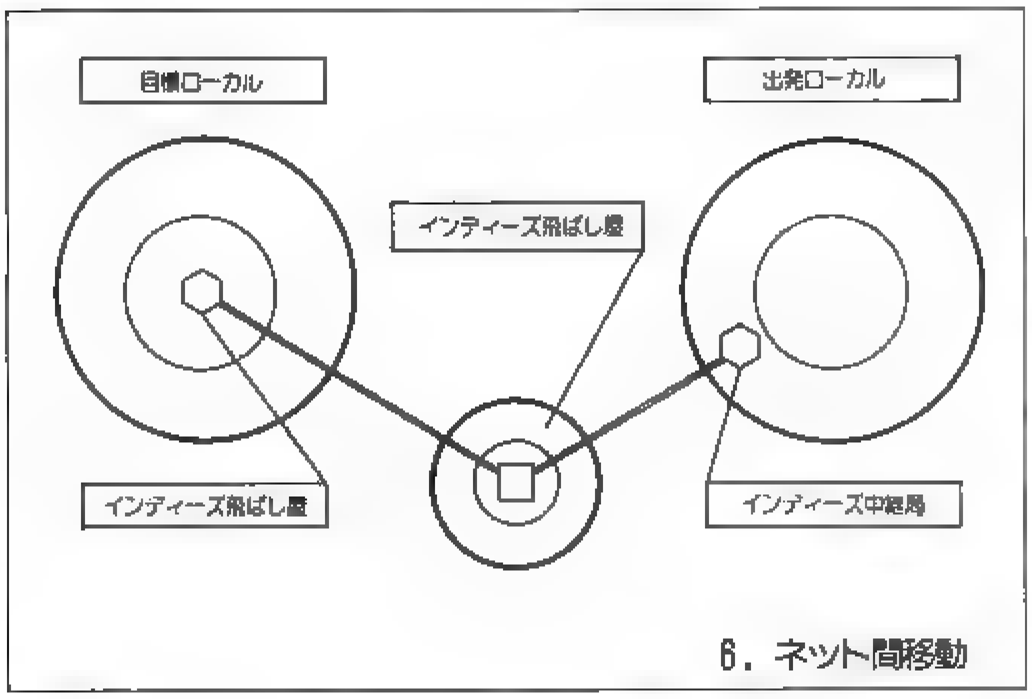
オフライン、つまりネットワーク全体との回線を（一時的に）閉鎖したグリッド、またはクラスターに対しては何の手だてもありません。しかし現実にはこのようなオフラインエリアはあまり存在しません。ほとんどの情報、データはネットワークとオンライン状態にあってこそ価値あるものなのです。例外として完成状態の新兵器の設計図とか、新薬の組成図などは完全にしまいこまれていても価値は保たれます。わずかの時間でもこれらのデータがオンライン状態になるチャンスは必ず訪れますから、ハッキングはわずかな隙をついて行なうしかありません。



4．発展型

6．ネット間移動

ハッキングが目的でなく、より速くネット間を移動する必要があるときでも、いままで説明したテクニックが応用できます。この方法をとればＩＤを持っていないローカルネットにも素早く移動することができるでしょう。必要な媒体は複数のローカルネットにグリッドをもつ企業、または異ネット間どうしで密接な関係にある企業グループです。人の家の中を通り抜けて近道をするようなものでしょう。インディ　ズネット局の中の「飛ばし屋」はこのように異ネット間同士をトンネルでつないだネット局です。こちらは物質転送機のように感じられます。



6．ネット間移動

ハッキングで何ができるのでしょうか

あるていどの資金を持つ数人のハッカーが、市場に不穏な情報と（その証拠として）手持ちの優良株を大量に流し、暴落した瞬間に株を買い占めて大儲けした話とか、巨大企業が支払う数10万人分の給料のそれぞれから、（本来切り捨てられるはずの）小数点以下の数字をまとめて自分の口座に振り込ませる・・・・ネットワークのひずみをうまく突いたようなこんな話のネタは小説（ときには実際に行なわれます）などにたくさんあります。説明できるようなベストなハッキングはありません。アイデアが勝利への近道なのです。

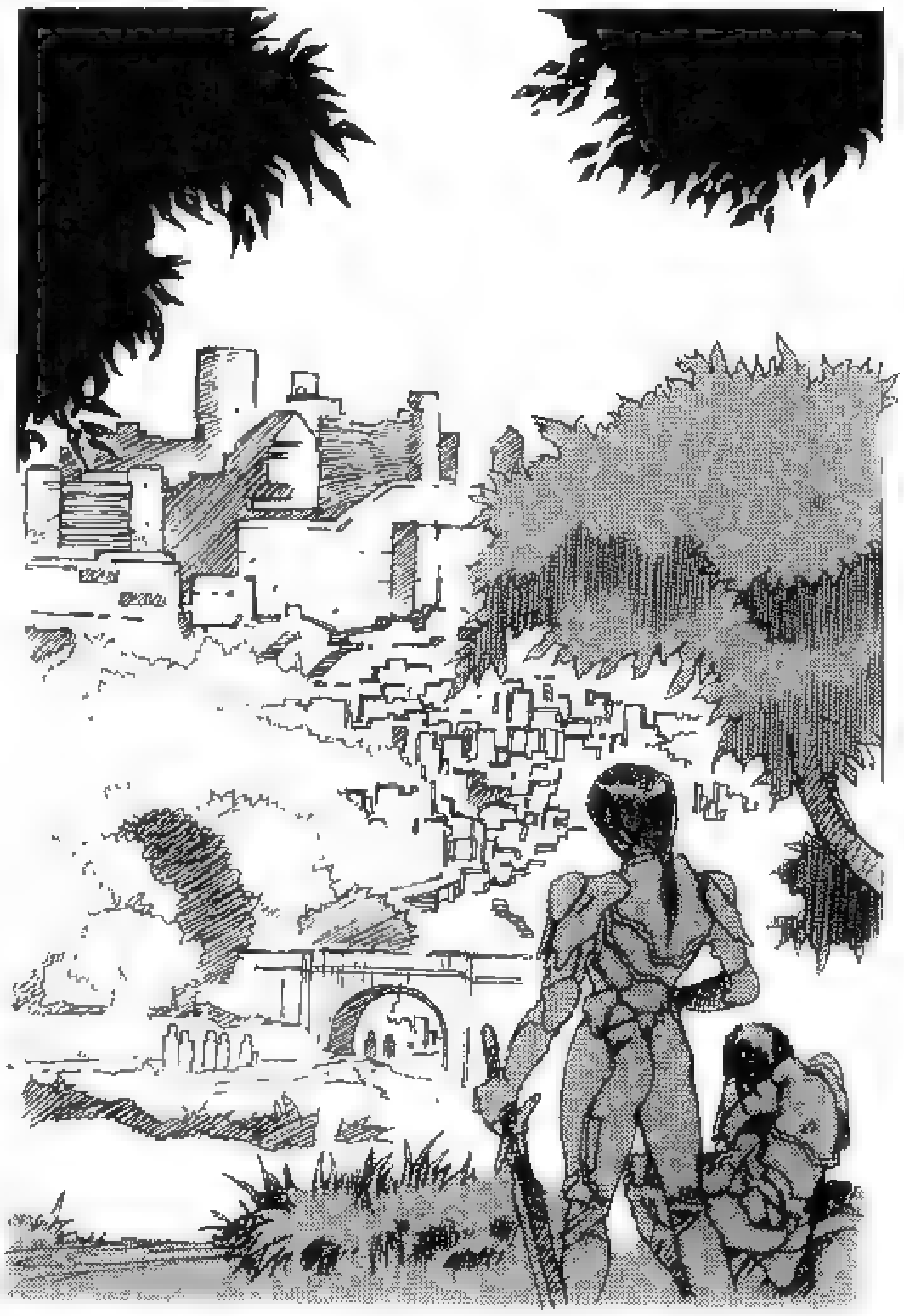
実際のゲームでのハッキング

実際のゲームにおいては、ＰＣはアクセスによるハッキングか、またはダイブによるハッキングがのどちらか、またはアクセスを行なってから、奥の手としてダイブを敢行するかも知れません。しかし、ハッキングは相手にわからぬように、またスピーディにやったほうが効果的のです。一度アクセスしてからでは相手も警戒するでしょうし、下手をするとこちらの正体を悟られてしまうかも知れません。

ＰＣがパーティを組んで行動しているなら数人で協力して、獲物に挑むでしょうが、ただ団体で押し寄せるのでは能がありません。１つの例として、現実世界でアクセスによってダイブ隊のバックアップをするオペレーターを置くという方法があります。さしさわりがあるならこれは充分にカスタマイズされたＡ！やＮＰＣでもかまいません。

グリッドまでの複雑な経路の誘導、低レベルプロテクションの解除、ダイブ中の者が使用するソフトの選択などを現実世界にいる者が行なえば仕事の成功確率はぐんと高いものになるでしょう。それにプロテクションの中には厄介なものもいますから、コードワークで解除した方がリスクが小さいということもあります。

こういう方法をとった場合、戦闘中のターンごとのオペレーターのスピードも演算クリスタルで決まります。



アドバンスト・アクセス

アクセスファイバーやキーボードからの入力で行なわれ、端末などを経由したネットワークとのコミュニケーション全般をアクセスといいます。ネットワークから情報を得たり、逆に情報を流したり、またはハッキングなどを始めとするネットワークへの介入行為もこれに含まれることになります。

“アドバンスト・アクセス”ルールではアクセスの意味を広義にとらえ、基本的なコンピュータ操作全般とともに、様々なテクニックについて解説していくことにします。

ただし、ジャック＝イン端子およびインターフェイスを使用したネットワークでの活動はより進んだシステムですから、アクセスとは完全に区別されます。

1．アクセスファイバー

アクセスファイバーとは脳から左手中指まで埋め込まれたバイオ・ファイバーのことです。このファイバーの所有者は、端末に指を差し込んで、ちょっと考えるだけで自分の欲しい情報サービスを簡単かつ素早く受けることができます。このシステムは旧世紀の身分証明、電話、各種マスメディア、銀行、図書館などの役割を一手に担うもので、社会の情報化に関しては究極の域に達していると言えるでしょう。

アクセスファイバーは情報を手軽に入手するための機材であると同時に、《メタルヘッドワールド》における中級市民である(アウトローや難民でない)証でもあります。つまり、アクセスファイバーの所持はある程度の社会身分度も表すのです。

1．脳にかかわる科学技術

人間の脳のしくみはまだ完全に解明されたわけではありませんが、これまでに続けられた研究によって、その機能のほとんどが説明できるようになりました。軍事関係からスピンオフした研究結果と医学生理学からの成果はアクセスファイバー、ジャック＝イン・システム、サイバー化などに実践され、一般にも広まっています。

これらはいずれもニュアンス的には脳の一部をハードウェアに機能的にマッチするように改造する技術ですが、脳全体のしくみをつくりかえるような技術もすでに実用化されているようです。ただし、正式に安全性が証明されたわけではないので、まだまだ一般には普及しないでしょう。

2．アクセスファイバーのしくみ

アクセスファイバーを機能させるのに必要な脳の部分として挙げられるのは脳髄前頭葉の前頭前野です。前頭前野は思考・創造的活動を行なう部分で、アクセスファイバーはここからの信号をダイレクトにネットワークに送ることができるのです。そして、アクセスファイバー・システムは脳の前頭前野に埋め込まれたニューロ・アクセス・チップとそこから左手中指部まで延びるバイオ・ファイバー・ケーブル、そして中指先端の送受信端子の３つから構成されています。

アクセスファイバーを肉体に埋め込む作業はごく短時間ですみ、手術も専用の機械を使って行なわれるのでまったく安全です。メガ＝シティの方針にもよりますが、まともなシティであるなら基本的に料金はとられません。これは市民登録と同時に与えられるサービスだからです。よって、手術も市役所などで行なわれることが多いようです。故障することはありませんが、事故で腕を失ったり、義手に替えたりすると、使いものにならなくなります。そのときは＄100ほどの手数料で再手術が行なわれます。

機能に関してはごく限られており、また改造は堅く禁じられているので(改造する余地もないほど洗練されていますが)、支給または市場に並ぶもののすべては規格品です。

なお、アクセスファイバーの埋め込みは決して強制ではありませんが、埋め込んでいない者は相当の変わり者と思われます。年齢の制限もありませんが、普通は６～８歳くらいから埋め込みはじめるようです。

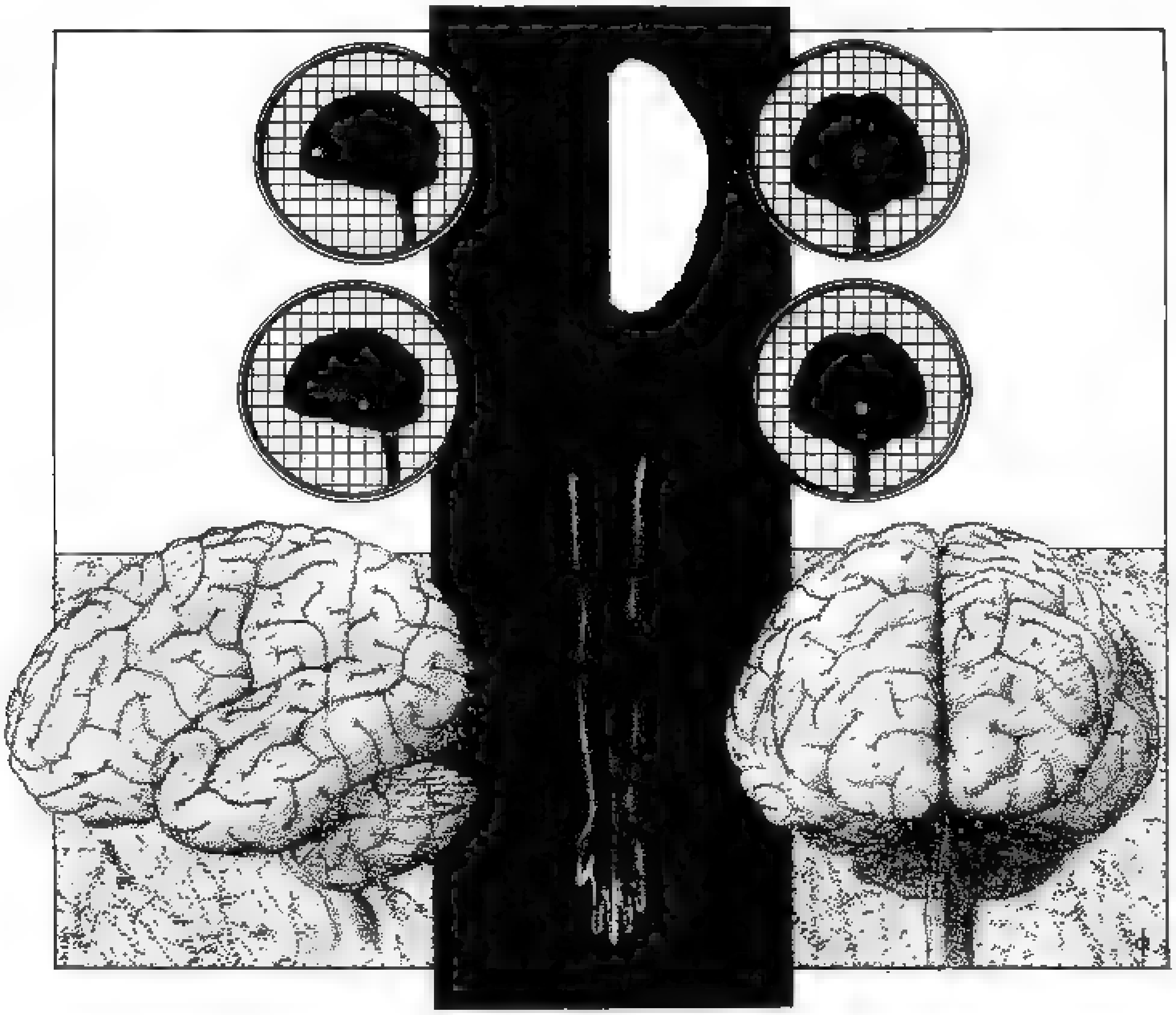
3．ニューロ・アクセス・チップの構造

ニューロ・アクセス・チップは直径0.5㎜程度の筒状マイクロチップで、思考を信号に変換し、バイオ・ファイバー・ケーブルを通して送受信端子に送る働きをします。このチップはバイオ工学の産物で、「生きて」います。正確には生物の細胞ときわめて似た材質でできており、血液またはそれに類似した培養液中でしか機能しません。本人が死亡した場合、記憶されたデータを残して壊死してしまいます。もちろん、人体にはまったく無害です。

このチップには上記の送信機能の他に、少ないながらも外部記憶装置としての機能があります。ここには年齢、性別、職業や現在までの経歴のほか、口座内資産、そしてネットワークとアクセスするための身分証明である「ＩＤコード」などが記録、保存されています。他の情報はともかく、ＩＤコードはコンピュータ犯罪によく利用されてしまうので、定期間ごとに違うコードが与えられます。もちろん、資産や経歴なども変更があるたび書き換えられますが、あまり重要な情報ではありません。こうしたデータはしかるべきデータエリア(市役所や銀行など)に保存されているからです。オンライン社会における「個人持ちの控え」のようなもの、または本人が不幸な目にあったときの素早い身元確認のためと解釈してください。

4．バイオ・ファイバー・ケーブルと送受信端子

直径数ミクロンのバイオ・ファイバー・ケーブルも生物の神経組織ときわめて似た材質でつくられた送信ケーブルです。これは手術が行なわ



れた直後から肉体および神経と同化・融合をはじめ、およそ半年で完全に一体化してしまいます。

送受信端子は左手中指先端部に設置されます。柔軟で、腐食せず、電気信号を通しやすい材質でできていて、皮膚の下に埋め込まれる（義手の場合はむき出し）ので、運動にはいっさいさしさわりはなく、外身からもその存在はわかりません。

送受信端子はニューロ・アクセス・チップから受け取った信号をネットワークに送ったり、逆にネットワークからの情報の一部を受信し、チップに送信します。ネットワークから受信する情報とは、チップに記録されるもののみをさします。他の情報は端末のディスプレイやプリンターに出力されることになります。

5．アクセスファイバーの歴史

このシステムの歴史は案外古く、実用化されたのは2040年代のことです。

当時の業界のトップメーカー、グレイ・インダストリアル社がライフサイエンス・シンクタンクである麻呂小路ニューロン研究所の協力を得て完成させたＢＦＡシステムがその原型で、実際のテストと売り込みはアフリカのコンゴで行なわれました。コンゴ・レ＝グワンベ軍事暫定政府は、教育・文化促進という名目を掲げ、知識階級と富裕な国民に対し、なかば強制的にこの手術を施しました。

ＢＦＡシステムはもともと国民統制の目的で開発されたもので、『専門知識を必要とせず、コンピュータネットワークから恩恵が受けられる』というのは統制を受ける市民向けのプロパガンダに過ぎませんでした。なぜコンゴが選ばれたのかは言うまでもないでしょう。当時から現在までアフリカ大陸では血で血を洗う戦いが継続されています。

システムに記憶されたデータはちょっとしたアナライザーがあれば、簡単にすべての内容のチェックが可能です。

また、埋め込まれるシステム自体は今の物ほど小型化されておらず、脳の機能障害もしばしば起こりましたが、何より恐ろしいのはニューロ・アクセス・チップに仕込まれたパルス発生機でした。これは脳細胞を短時間で破壊するというもので、ボタン１つで作動させることができ、さらに振動数を調節することで発信機としての機能まで備えられていたのです。

コンゴ政府は、正確に言うならグワンベ国民警察隊は大成功をおさめましたが、このスキャンダルは3年もしないうちに全世界に知らされてしまいました。コンゴという国が現在において存在しないのは別にこれが原因というわけではないでしょうが、世界的企業だったグレイ・インダストリアル社の倒産の要因は他にありません。

ここまでの解説を読めば、現在、アクセスファイバーの改造が堅く禁じられている理由が理解できたと思います。また、データ内容の書き換えも堅く禁じられています。

22世紀に入って世界がようやく落ち着きを取り戻したころ、再びこのシステムが注目を集めるようになりました。やはり、人間の生活にネットワークは欠かせないものだということが改めて認識され始めたからです。そして、アクセスファイバーはすべての人が公平にネットワークの恩恵を受けるのに最も適したシステムだったのです。

世界の先進的なメガ＝シティのいくつかが厳重な市民審査ののち、同時にシステムの採用を決定しました。これが2150年現在までの経緯です。

6．アクセスファイバーのある側面

関係者はＢＦＡシステムとアクセスファイバー・システムはもはやまったくの別物で市民のプライバシーを侵害するものではないと主張していますし、それは万人が認めるところでしょう。

ただ、ＢＦＡシステムにあったいくつかのマイナス要素の機能のうち、現在のシステムにも継続採用されているものが１つだけあります。システムに記憶されたデータのアナライズです。端末の画面を見て確認すべきわずかながらの個人情報ですが、パトロールロボット、警察官はアナ



ライザーを装備しています。と言っても、アナライザーで見ることのできる情報は年齢、性別、職業、IDコードに限られています。

アナライザーは市販もされていて、ENC1、価格は$80です。

東京と環太平洋諸国、北京などでは、何らかの犯罪を犯した者は、新たに犯罪チェックユニットが埋め込まれます。このユニットはBFAシステムのように発信機としての機能を備えており、事実上、前科のある者はいかなるときでも、その所在を警察側に押さえられていることになります。チップは懲役期間または監視期間が過ぎたあと撤去してもらえますが、重犯罪を犯した者は一生、外すことができません。

7　アクセスファイバー情報の書き換えと偽造

ダウンタウンにはアクセスファイバー情報の書き換えや偽造をヤミで行なう技術屋がいます。アクセスファイバーにかかわる不法行為はとくに厳しく処罰されますが、それだけにこうした危ない稼業はなくなることはないようです。書き換え技術自体はそう難しいテクニックではありませんが、実際にやってくれる所はそう簡単には見つかりませんし、もし運よく見つけたとしても、普通は$100,000以上という法外な費用が必要です。アクセスファイバー情報の書き換え、偽造に関しては、裏稼業に生きるハンターに対しても、あまり勧められることとは言えません。

2．端末

端末はコンピューターネットワークにアクセスするための機材です。通常のアクセスだけでなく、ジャック＝インのときも、インターフェイスを端末に接続して行ないます。端末は街角の公衆端末、オフィス用、家庭用、無線機と併用するパーソナルデッキやそれを極限まで小型化したマイクロデッキなどさまざまな種類があります。基本的な機能はみな同じですが、多機能を備えたものもあるし、用途にあわせて他の機器を接続したりすることも可能です。なお、公衆端末以外の端末は、通信機機であると同時にごく小規模ながら計算、記憶機能を備えています。

メガ＝シティで暮らす人々にとって、端末はなくてはならないものであり、中級以上の市民なら、たいてい個人用端末を1機以上所持しています。

端末は情報メディアであると同時に、身分照合、クレジットの支払い、などにも使用されます。

公衆端末

メガ＝シティ全域に設置されており、電話ボックスのようなスタンドの中にはカラーモニターとキーボード、プリンター、磁気カード用のスロット、個人持ちの周辺機器用のアダプタージャック、そしてアクセスファイバー用のアクセスプレートが備えつけられています。

都市中心部にある公衆端末は最新型のものです。これに装備されている偏光性スクリーンはスクリーン正面に向かう者にしか画面が見えないようにしてあり、キーボードが省略されています。もちろん保守点検もちゃんと行なわれています。これに対し、郊外部、スラム街などにあるわずかな数の端末機は、旧式のものでそのほとんどがどこかしら壊れています。

公衆端末の使用料金は利用1回(約30秒)につき$1、プラスティック用紙にプリントアウトするなら、さらに$2取られます。この料金は北米3シティでのもので、他のメガ＝シティではもっと高いところもたまにあります。料金はアクセスファイバーに記録されている当座預金口座から自動的に引き落とされますが、ファイバーを所持していない者はマネーカードなどによって端末を利用します。

アクセスファイバーを使用した1回当りの通信時間は3秒ほどですが、キーボード入力の場合は個人差もあれど10秒はかかります。

オフィス用端末、家庭用端末

オフィス用端末の持つ機能は公衆端末に比べ、かなり複雑化、多様化しています。本体自体も大きいし、基本機能に加え、個人識別センサー(声紋、指紋、網膜など)が付属している物、またジャック＝イン・インターフェイスが内蔵されていたり、検索処理カスタマイズ、AIのバックアップ機能などが付属しているものなど用途によって様々なモデルが存在します。

家庭用端末について、端末の造りは公衆端末とそう変わりありません。アダプタージャックに娯楽機器をつなげば、ネットからのサービスでちょっとしたゲームを楽しめます。また、便利だからということで、持ち運び可能なパーソナルデッキやマイクロデッキを家庭で使用している人もいます。

パーソナルデッキ、マイクロデッキと無線機

パーソナルデッキは持ち運びが可能で、無線機との接続でどこでもアクセスが可能な便利端末です。基本的に本体はコンパクトで、ブリーフケース状です。基本機能のうちプリンター、磁気カード用スロットは省略され、その代わり周辺機器用のアダプタージャックは増設されています。通常は無線機と併用しますが、ネットワークにつながっているケーブルジャックや公衆端末のアダプタージャックなどにさらに接続して使用することもできます。

デッキをカスタマイズするのはベテランネットライナーの常識とされています。

マイクロデッキはパーソナルデッキを極限まで小型化した簡易型端末です。大きさはタバコの箱くらいで、機能もモニター、アダプタージャック、アクセスプレートのみとかなり省略化されています。使いづらいものですが、腕の良いネットライナーなら機材に頼ることなく、仕事をこなせるでしょう。

パーソナルデッキに接続する無線機はその用途により大きく分けて２種類、存在します。１つは地球上または月面からでも、通信衛星を通じてネットワークにアクセスできる衛星無線機、もう１つはシティ内、またはシティ近郊から、無線局などを通じてアクセスを行なう小型無線機です。無線機はシティ外では磁気嵐で使用できないことがありますが、無線誘導されている敵メカニックなどを乗っ取ろうと試みるときには必要なアイテムでしょう。

パーソナルデッキ	ENC	４	価格	$ 50
マイクロデッキ	ENC	０	価格	$ 150
衛星無線機	ENC	６	価格	$ 500
小型無線機	ENC	２	価格	$ 100

ＰＣは仕事にとりかかるにあたって、状況が許せばこれらのうちどの端末でも使用できますが、通常はパーソナルデッキを使うことになるでしょう。「端末」と銘打ってあるものは、基本的にはどれも置いてある場所から動かせません。

３．アクセスによるネットワーク・アクション

ジャック＝イン・システムに比べれば、アクセス技術を使ってネットワークでできることは限られています。しかし、肉体と精神を危険にさらすことなく、かつ能率的に仕事をこなすことができるというのはアクセスの長所の１つでしょう。

無限に広がるネットワーク空間で仕事を始めるに当たって、最初の道すじを決定するのはアクセス技術の中の〈サーチ〉というアクションなのです。

さて、“アドバンスト・アクセス”ルールで新たに設定されるスキルはだいたい次の４つに分類されます。

サーチ(検索)

簡単にいえば、ネットワークでの情報収集の事です。メタルヘッド基本セットのルールでは〈アクセス〉として表されています。このアクションは使いようで(ネット内での)相手の足跡を追うときにも応用できます。

コードワーク(パスワード解読)

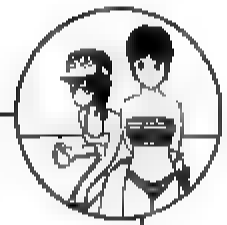
侵入しようとするグリッドの入口や内部にプロテクションが設定されているとき、それを解除したり、またにせのＩＤを盗みだすテクニックの度合を表します。

データブロー(データ操作)

必要なデータを要領よく取り出したり、自分に都合よくデータを書き換えたり‥‥奥の深いアクションですが、それだけに高度な技術を要するテクニックです。

４．アクセス能力の変換

キャラクターメイキングで創造したキャラクターは、アクセスが１つのスキルとして設定されています。“アドバンスト・アクセス”ルールを使ってゲームをプレイするためには、以下の決まりに従ってアクセス能力を細分化する必要があります。



ハッカーの穴 ① 紹介

本書ではルールの活用例を実際にキャラクターを使って説明していきます。

レイラ：‥‥ネットライナー養成所《ハッカーの穴》にようこそ。あたしはベテランネットライナー「スラッシュクィーン」ことレイラ＝プロンプト。今日からびしびししごいてあげるわ。

ミーア：新人のミーアでーす。お姉さま。よろしくお願いしまーす。

ハッカーの穴 ② アクセスの細分化

レ：じゃあ、まず〈アクセス〉能力を細分化しましょう。

ミ：私の〈アクセス〉スキルは105%です。えと、まず半分をサーチに振って、〈サーチ〉52%。あとは‥‥〈コードワーク〉に30%、〈データブロー〉に22%振ることにします。できました！

レ：うん、間違いないようね。それじゃ、ネットワークエキスパートシートに書き込んでおきなさい。

ネットライナー、ハスラーと今回紹介されるニューキャラクターの場合

まず、取得している〈アクセス〉スキルのパーセンテージのうち半分を〈サーチ〉に振ってください(端数は切り捨て)。残りの半分は〈コードワーク〉〈データブロー〉に自由に割り振ってください。ただし、これら２つのスキルは割り振りの時点で50%を超えることは許されません。もし２か所に50%ずつ振って、まだスキルポイントが余っているなら、その分は失われます。

その他のキャラクター

取得している〈アクセス〉スキルを⅓して〈サーチ〉とします(端数は切り捨て)。他のスキルは取得できません(トレーニングタンクベッドなどで学習するのは可)。

〈アクセス〉を取得していたＡＩなど

〈アクセス〉スキルを⅓して〈サーチ〉とします。他の２つのスキルメモリーはどちらも非合法な行為なので一般市販はされていません。

● ***すべてのキャラクターが所持していた〈アクセス〉＝〈サーチ〉は基本セットの半分またはそれ以下のパーセンテージになってしまいますが、通常の〈サーチ〉はたいていＳＲ２以上で行なうことになるので安心してください。***

● ***割り振りを終えたキャラクターはもはや以前の状態に戻すことはできません。これからはずっと“アドバンスト・アクセス”ルールを使用してください。***

● ***〈アクセス〉というスキルはもはや存在しません。***

５．アクセス能力の技術成長

これまではＥＤＵ、ＩＮＴの能力値が増えるごとに〈アクセス〉のパーセンテージも増加することになっていましたが、これからはそのボーナスは新たに設定された３つのスキルのどれかに任意に加えることになります。同時に数ポイントのボーナスを手にいれたときは、１か所だけに加えても、何ポイントかずつ分けて加えることにしてもかまいません。

その他の技術的成長は基本ルールと同じく、スキルロールに成功するたび１%、クリティカル目(01〜05)を振り出すたび５%成長します。



6．サーチ

ネットワークからの情報収集全般を〈サーチ〉と呼びます。〈サーチ〉はアクセスによるネットワークへのアクションの中でも一番簡単かつもっとも使用する頻度の多いスキルでしょう。また、ジャック＝インによってダイブしているときは膨大なデータを検索することはできませんから、ネットワークでの冒険には必要不可欠なスキルでもあります。

〈サーチ〉を行なうチャンスは、冒険を始めるにあたっての第1段階として、また侵入したデータエリア内で必要な情報を選び出すときなどに与えられます。

《第1段階としてのサーチ》

冒険の舞台がネットワークでないときでも、何らかの手がかりを求めてまずアクセスしてみる、というのはよくあることでしょうし、ネットワークを舞台にこれから冒険を始めるなら、必ずいくつかのまたはなんらかの情報を集める必要があります。第一段階としての〈サーチ〉はＰＣが行なうアクションの中では唯一、合法的な手段です。

検索できる情報は一般に公開されているものに限られますから、時間さえかければ調べ出せないわけはありません。サーチのさいのＳＲはいかに手早く要領よく必要な情報を選び出してくるかというチェックを表します。しかし、普段はともかく、競争相手や敵が存在することがわかっているなら、できるだけ先手をとって行動しなければなりません。そんなとき、必要な情報の検索に長々と時間をかけるわけにはいかないでしょう。〈サーチ〉のテクニックはそんなとき効を奏するのです。

〈サーチ〉のＳＲチェックは調べたい情報の種類によって基本難易度が設定され、検索の仕方や様々なファクターを加味して行ないます。GMは下記のリストを見て、グループA、B、Cから1つずつ、D、Eからはいくつでもあてはまる条件を選び出していき、計算を行ないます。

計算は選び出した条件を上から順にかけ算していくだけのことです。そうして導き出されたパーセンテージが最終難易度です。また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

このチェックは何度でも成功するまで行なえますが、失敗のたびごとに5秒が経過するものとします。チェックを行なう者がアクセスファイバーを使用していないなら、経過時間は30秒です。それから、言うまでもありませんが、意図的に隠された情報はサーチでは発見できません。

〈サーチ〉の応用的な使い方として、ダミープログラム、偽情報の看破とデータ内のロジックボムの発見があります。これは特定のグリットまたは持ち帰ったデータに対して行なわれます。こちらの発見チェックには原則としていっさいの修正を行なわず、どれも10%で、そのチェックは一度だけです。

グループA　情報の種類

個人・団体のアクセスナンバー、住所など	ＳＲ1
過去のマスコミ情報・時事記録	ＳＲ1
趣味人・通の分野の情報	ＳＲ¼
専門分野の情報	ＳＲ¼
無責任な噂の部類	ＳＲ2
特定ネット利用者の問い合わせなど	ＳＲ½

グループB　使用する端末の状態

サーチステーションなど検索用に調整・設置されている端末	ＳＲ2
サーチ用にカスタマイズされた端末	ＳＲ2
通常の端末	ＳＲ1
マイクロデッキ	ＳＲ½
シティ外縁部の壊れかけた端末	ＳＲ¼

グループC　サーチする範囲

アクセスしうるネット全体	ＳＲ½
アクセスしうるローカル1つ	ＳＲ1
1グリッド	ＳＲ4

グループD　検索の仕方

特定の日時から調べる	ＳＲ2
特定の分野から調べる	ＳＲ2
人物／組織から調べる	ＳＲ2
特定語句（キーワード）から調べる	ＳＲ2
データのサイズ（容量）から調べる	ＳＲ2

ハッカーの穴　③　サーチ

レ：では初歩の初歩、サーチを実際にやってみなさい。

ミ：何を検索しましょうか。

レ：そうねえ。人気ロックバンド“ホローチャージ”のリーダーの名前。

ミ：簡単そうですね。グループAからは、“過去のマスコミ情報”、Bからは“通常の端末”、Cからは“ネット全体”、Dからは“特定分野（音楽）”と“人物／組織（バンド）”“特定語句（ホローチャージ）”なんかが当てはまります。Eについてはとくに思い当たりません。つまり、ＳＲ1×ＳＲ1×ＳＲ½×ＳＲ2×ＳＲ2×ＳＲ2＝ＳＲ4、私の〈サーチ〉は52だから、4倍すると100%を超えてしまいます。ほらわかった。

レ：ちょっと簡単すぎたかな。じゃあ、もう1つ。量子力学の権威、ウッズ教授の論文はネット内のどこに存在するでしょう。

ミ：‥‥Aから“専門分野の情報（量子力学）”、Bは“通常の端末”、Cは“ネット全体”、Dは“人物／組織（ウッズ教授）”だから、ＳＲ¼×ＳＲ1×ＳＲ½×ＳＲ2＝ＳＲ¼、52×¼＝13、13%かあ。出目は‥‥だめです。わかりません。

レ：でしょうね。そんなときは情報屋にでも行って、もうすこし他の情報を集めてくるとサーチが楽になるかもね。サーチのチェックはどれだけの検索条件を捜し出せるかにかかっているから、ＰＣもぼーっとしていられないわ。

個人・組織のデータについて

個人・組織についての詳細なデータは一般公開されるべき物ではなく、合法的な〈サーチ〉で入手できる情報ではありません。ただし、簡単な個人データ（名前、住所、アクセスナンバー、勤務先など）は卒業名簿、社員名簿などの一般公開されている名簿類から手に入れることができますし、組織のデータにしてもそれが合法的なものであるなら業績・組織紹介などの記録がサーチステーションに残されているでしょう。それ以上の詳細なデータが欲しいなら、しかるべきデータエリアへ侵入するしかありません。個人や組織の詳細なデータを欲しがる団体（や個人）は多いので、情報屋を始めるつもりならこれだけでも十分商売として成り立ちます。

グループE　その他のファクター

極度の騒音・振動など	SR½
郊外からの無線アクセス	SR½
本人が焦っている、通常の精神状態でない、極度の疲労（WILの低下）、MW以上の損傷	SR½

《侵入後のサーチ》

仕事の途中段階として、また最終的な成果として、あるデータの内容を知る（あるいは持ち帰る）ため、〈サーチ〉を行なう状況も発生することでしょう。例えば、データエリアに首尾よく侵入を果たしたのち、素早く必要なデータだけを持ち帰りたい・・こんな場合のSRチェックも《第1段階のサーチ》とまったく同じに行ないます。ただし、サーチできる範囲はそのデータエリア内だけです。

7．サーチのアシストを行なうアイテム

膨大なデータの処理や長時間の検索は骨の折れる仕事です。正確に言えば、フルタイムで流される情報を検索し続け、それを整理するのは人間には不可能です。また、コンピュータの専門家が検索などという単純な仕事に時間を取られるのは非常に馬鹿げたことではないでしょうか。検索作業は単純なものに限り、ソフトウェアやAIに行なわせることができるのです。

こうしたシステムはインディーズネット局を運営するのにも必要不可欠なアイテムです。なぜなら、彼らは情報を買ってくれる客のために、常に膨大なデータを検索・管理しなければならないのですから。

さて、下記のいくつかの検索用サポートシステムは主に2とおりの使い方ができます。どちらの場合も必要（と思われる）条件をインプットし、結果を待つだけでよいのです。セットが終われば、あとはネットワークから情報を自動的に拾い続けます。

1つは人間がやるような短時間内での特定情報のサーチ、これはネット内で過去に流された情報を引っ張り出してくることです。ちょうど図書館で、古いスクラップブックや書籍を調べるようなものです（過去情報のサーチ）。

もう1つは長時間に渡って行なうリアルタイム情報のサーチです。つまり、これから流される最新情報の中から特定情報を選び出してくること。テレビニュースのなかから関心のあるニュースだけを選んで録画するような機能です（未来情報のサーチ）。ただし、こちらは必要なデータを収めておく何らかの記録装置が必要です。

過去情報のサーチを行なうなら、それぞれの基本検索率を〈サーチ〉スキルと見立てて、同じようにSRチェックを行なってください。

所要時間は人間が行なうのと同じく3秒くらいです。

未来情報のサーチが成功したかどうかのチェックは作業が終わった時点、または（作業中に）情報をのぞき込んだときに行なわれます。チェックはD100で基本検索率以下を出せば成功です。

情報の種類はどれでもチェックに影響は出ませんし、サーチの範囲も1ローカル分と決まっています。検索の仕方については、グループDから最低1つの条件が必要です。ただし、2つ以上の条件を入力しても変わりありません。唯一、チェックに影響を与える条件は"郊外からの無線アクセス"のみでSR½になります。

PCが何時間おきに検索された情報をのぞき込みにくるかはわかりませんが、GMはその時点で流されるであろう情報のみをPCに伝えてください。

検索作業用ソフトウェア　$8,000：ソフトウェア作業ドライブ、またはジャックーイン・インターフェイスのスロットに挿入して使用。過去情報のサーチのみ可能。基本検索率 100%。

〈ソフトプログラム〉を取得しているPCはSR⅛に成功すれば、独自の検索作業プログラムを作成できる。

検索作業用AI（Cクラス）　$12,000／レンタル1日$100：CクラスAIにマルチ検索作業プログラムを組み込んだもの。ただし、プログラム作動中には他の仕事はまったくできなくなる。基本検索率40%。

検索作業用AI（Bクラス）　$25,000／レンタル1日$600：BクラスAIにマルチ検索作業プログラムを組み込んだもの。基本検索率70%。

● BクラスAI、CクラスAIは、レンタルの場合、そのAI本体が貸し出されるのではなく、レンタルステーションでクライアントの要求どおりの仕事を受け持つということになる。

● BクラスAIはそのままでも所定の〈サーチ〉スキルを用いて、検索作業を行なうことができるし、スキルメモリーの増設によってスキル値を高めてもよい。

8．マッピング

アクセスによってハッキングを行なうとき、最小限つきとめておかなければならないものは目標データの存在するグリッドの正確な位置です。これは〈サーチ〉で確認可能です。つまりどのローカルネット内のどのクラスターの何番目のグリッドかがわかっていれば、ハッキングは可能なのです。

ただし、より効果的なハッキング（"ハッキングの実際"を参照）を行なうためには、目標グリッドまでの複雑に入り組んだ回線をなるべく明確に把握しておかなければなりません。このルートマップを手にいれるためには何度かの〈サーチ〉で目標にかかわる他のグリッド、クラスターを徹底的に調べる必要があるでしょう。この行為は〈マッピング〉と呼ばれます。

〈マッピング〉はより効果的なハッキングを行なうための準備として行なわれるもので、このアクション自体からは何ら直接的な成果は得られません。マップを作成するためのダイスによるチェックは特にありません。プレイヤーは、巻末にある〈ネットワーク・ルートマップ〉などに判明したグリッドやルートを書き込んでいき、完成したマップを検討しハッキングの作戦を立てることになります。

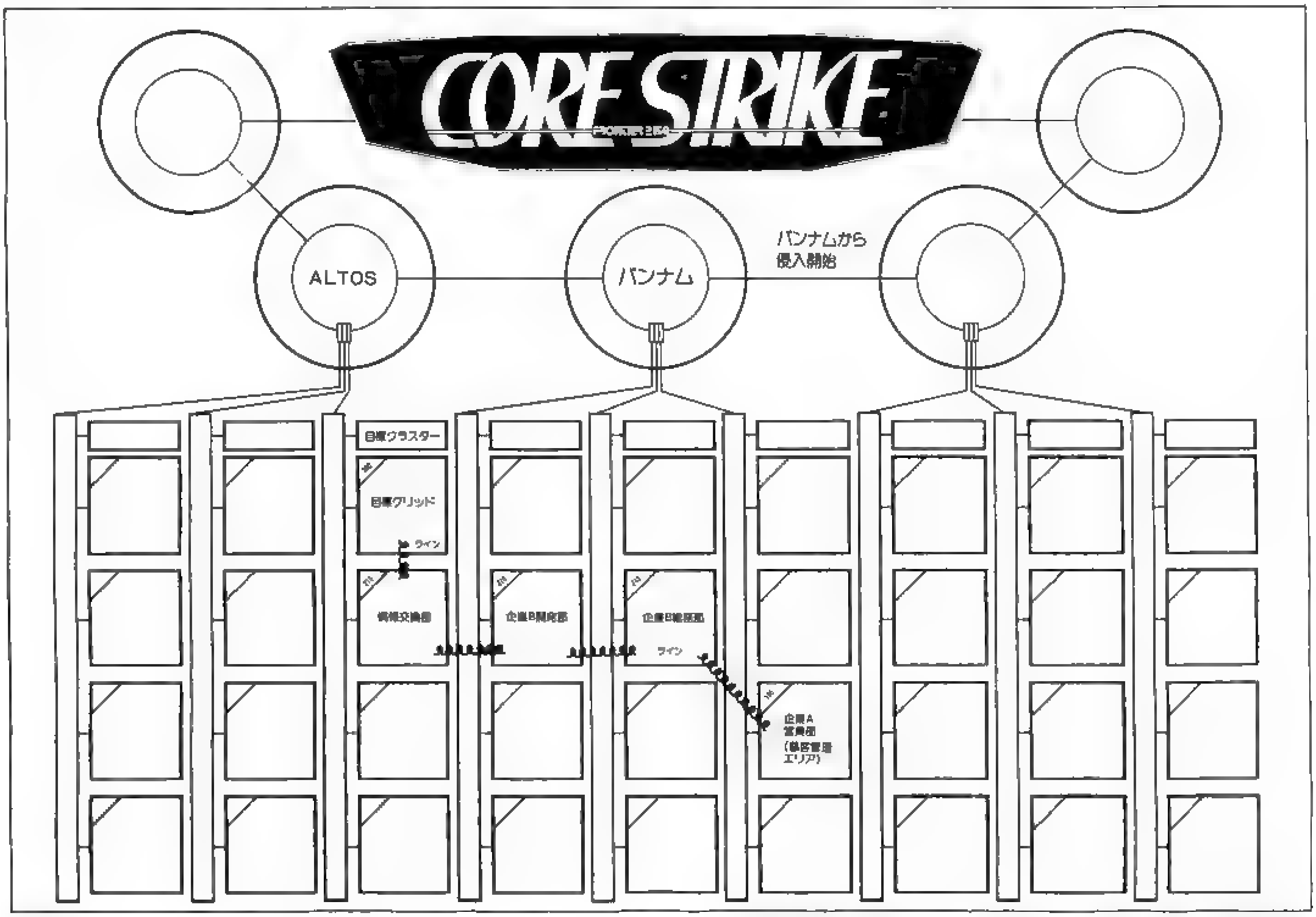
《GMの準備》

GMが、PCによりリアルで知的なハッキングを体験させたいと考えるなら、彼は事前に目標までのルートマップを準備しなければならないでしょう。〈ネットワーク・ルートマップ〉は多様な状況に対応できるように創ってありますから、これをコピーして、グリッドやルートなどを書き込むと便利です。

GMは例と解説を参考にして、独自のマップを完成させておき、ゲームに備えます。といっても、PCがいつもGMが設定したとおりのルートマップを完成させられるわけではありません。彼らはできうるかぎり集めた情報で完成させたルートマップをもとに行動を起こさねばならないのです。

ルートマップ造りはアクセスによるハッキングのみならず、ジャックインによるハッキングを行なうさいにもやっておくべきことです。

ネットワーク・ルートマップの使用例



〈解説〉

ルートマップの上半分の5つの円はそれぞれローカルネットをあらわしており、うち3つにはクラスターとグリッドの記入欄が設けてあります。

下半分の9組の図形がクラスターを表しています。

正方形の部分は4種類(ハイ、アッパー、ミドル、ボトム)のグリッド(実際にはこれは400個あります)です。それぞれのコーナーにはそのグリッドの階層ナンバーを書き込んでください。4つの正方形の一番上の欄はホストを表し、正方形の横にある細長い欄はそれぞれのシステムエリアを表しています。これらの小さい欄は普段はあまり使わないでしょう。

さて、例では比較的大きな企業グループの新製品開発用グリッドをターゲットにしています。ALTOS内、マップの左から3列目のクラスターはすべてその企業によって使われている領域です。目標グリッドはこのクラスター内のハイグリッドに存在しています。そのすぐ右、バンナム内に点在するグリッドは目標企業の系列会社のグリッドです。ネットワーク利用者のほとんどは一般回線からネットワークを利用しにやってくるわけですから、PCたちのスタート地点は上の5つのローカルネットのどれかからということになります。

侵入の方法は何とおりもありますが、手順として一番簡単なのはALTOSから直接、目標企業クラスターに、そして目標のハイグリッドに挑むという方法でしょう。しかしこの方法では、様々なセキュリティに阻まれて、とても目標までたどり着くことはできないでしょう。これは調査をするまでもないことです。

GMの設定したマップの内容のすべてをPCが知ることができたなら、以下のような理想的なルートをとることができるでしょう。

典型的ですが比較的ガードの甘い系列企業を利用するパターンです。もちろん、この方法をとるためには直接関係ないグリッドの内部構造(他グリッドへのライン設定)なども把握する必要があります。これは自分でそこへ下調べとして侵入したり、情報屋に当たれば知ることができるでしょう。まず、バンナムに存在する系列企業Aに侵入します。なるべくセキュリティに引っかかりたくないというなら、アクセスチェックの少ない顧客管理エリアから侵入しましょう。同グリッド内を通って営業部を通り、ここのラインで企業Bの総務部5へ。さらにラインを通って企業Bの開発部グリッドへ。ここからもラインで目標企業の情報交換部へ。ここからのラインでやっと目標データのあるグリッドに到着。この方法なら最小限の準備(何種類かの社員ID)で目標にたどり着くことができるかも知れません。恐らく途中には何らかのセキュリティが存在していることでしょうが、380階層にある目標グリッドに正面から挑むよりははるかに楽な条件で戦うことができるはずです。

9．コードワーク

ネットワークを利用する者は、最低でもネット内での身分証明となるIDナンバーを必ず持っていますが、これはハッカーにとって非常に厄介な問題です。ネットワークとの契約は誰にでもできることですが、ネットとコンタクトすればIDはどこかに記録として残ってしまうので、そこでのハッキング行為はすぐ当局の知るところとなるのです。ここで、もし他人のIDを使ってネットワークを利用したらどうでしょうか。(契約料を支払わずにすむ上)当局の目をごまかすのも簡単なことです。例えれば、盗難車を犯罪に使うようなもので犯人の割り出しが難しくなるのです。

一般に公開されていないデータが収められているグリッドの入口やデータエリア内部の何か所にはプロテクションによる「施錠」がなされています。IDやパスワードを提示できない者は通常の方法ではそこにアクセスすることはできませんし、ダイブしたとしても、荒事なしに通り抜けることはできません。

コードワークはハッキング・テクニックの真髄であり基本でもあります。ジャック＝イン・システムを用いても同じような成果を挙げることはできますが、直接的な危険を伴わずに仕事をすすめられるのは魅力です。

さて、〈コードワーク〉には主に2とおりの使い方があります。1つは不特定または特定の人物のIDを盗みだしてくるという使い方で、もう1つは目標クラスター、グリッド内のプロテクションを解除するというような使い方です。

〈IDを盗みだすコードワーク〉

アクセスでハッキングを行なうなら、他人のIDを使用するのは常識中の常識です。ちなみに「盗み出す」というのは言葉のあやで、実際に物盗りをするわけではありません。ターゲットとなる人物(目標ネットまたは目標グリッドをよく利用する人物)のアクセスファイバーに記録されているIDナンバーを色々な方法を駆使して「知る」だけのことです。

首尾よくIDを手に入れられれば、目標にアクセスするときは、彼になりかわって(変装するようなものです)、堂々と正面からいけるというわけです。ただ、最近ではハッキング防止のためアクセスファイバーのIDだけでなく、様々な個人証明パスワードが仕掛けられているので注意が必要です。

IDを盗み出すときの〈コードワーク〉のSRチェックは以下のようにして行ないます。

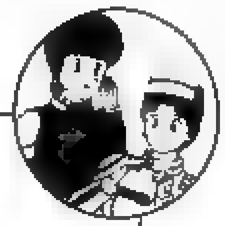
基本難易度は主にIDを所持する人物によって決定づけられ、それに様々なファクターを加味して最終的な難易度とします。GMは下記のリストを見て、グループA、Bから1つずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行なってください。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していくだけです。ただし、条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が0%以下になっていたら、チェックを試みることはできません(絶対に成功しません)。

チェックの際、最終難易度の倍以上の目、またはアクシデント目(96～00)を振り出してしまったら、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなります。続けるならグループDから条件を選び、チェックを試みてください。

IDを盗み出す〈コードワーク〉作業の所要時間は1回当り1D6時間



ハッカーの穴　④　IDを盗むコードワーク

ミ：いよいよ実戦ですね。じゃあ、アロマ社の社員のIDを盗み出してみます。

レ：あまーい！　ハッカーのはしくれならどーんと中間管理職のIDにチャレンジしてごらん。あたしも手伝うし、コードワーク用のデッキを貸してあげるから。

ミ：えーっ！　そんなあ。‥えと、えと、グループAからは"中間管理職"、Bから"コードワーク用端末"、Cからは"アシストキャラクター"。

レ：で、"本人が焦っている"、と。SR½×SR2×SR½＝SR½ね。あんたの〈コードワーク〉は30%だから15%になって、最後に＋10%、25%ね。

ミ：出目は‥‥げー、62だって。成功率の倍以上の目を出しちゃったから－40。くすん。再チャレンジできなくなっちゃった。

レ：おばか。

です。

グループA　ターゲットとなる人物

都市機能制御用スーパーAI	〈コードワーク〉理論的には不可能
企業重役、その他VIPと見られる人物、A	SR⅛
軍事機密・企業秘密などにかかわる人物、A	SR⅛
中間管理職的な立場にある人物、AI	SR½
ハンター・ハッカーなど同業者	SR1～¼
一般市民・一般社員	SR2
難民・スラム住民(IDを所持していれば)	SR4

グループB　作業を行なう端末の状態

コードワーク用にカスタマイズされた端末	SR2
通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR½
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR¼

グループC　その他のファクター

〈コードワーク〉のアシストをするAI	1機につき＋10%
〈コードワーク〉のアシストをするキャラクター	1人につき＋10%
目標となる人物の詳細なプロフィールがわかっている	SR2
極度の騒音・振動など	SR½
郊外からの無線アクセス	SR½
本人が焦っている、通常の精神状態でない、極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR½

● アシストに関して：AIはBクラスであれば無条件でアシストが可能。キャラクターは〈コードワーク〉を取得していなければならない。それぞれ最大＋30%が限界。

グループD　失敗時のペナルティ

1回目：成功率－40%
2回目：成功率－80%
3回目：成功率－120%
4回目：AHP実働隊の出動／逮捕

《プロテクションを解除するコードワーク》

目標グリッドにアクセスしてみて、そこに通常の方法では侵入できないのなら、プロテクションを解除するアクセスファイバーからのIDか、でなければ別のパスワードが必要です。また、侵入したあとでも、特定のデータを参照するのにIDかパスワードが必要なこともあるでしょう。何で施錠がなされているかはアクセスした時点でわかります。

アクセスファイバーIDに関しては、誰がそこを利用しているかがわかっているなら、上記の《IDを盗み出すコードワーク》で手にいれたIDでプロテクションを無条件で解除することができます。

それ以上のパスワードはアクセスファイバーに記録されているわけではありません。パスワードは単純な単語の入力か磁気カードによる入力という方式が普通ですが、声紋、指紋、遺伝子情報など色々な方法で不法な侵入者からデータを守っている時もあります。単純な単語入力にしても、多いものなら1,000万以上の文字入力が必要な場合があります(これは専用のパスワードRAM装置によって入力されます)。

ただし、入力の方式が様々でも、処理はすべて電気信号によって行なわれるのですから、(理屈の上では)オンライン状態であるかぎり、ハッキングできないグリッドは存在しません。アクセスによる信号入力によって、プロテクションをだますと言った方がしっくりくるかも知れません。

プロテクション解除の〈コードワーク〉のチェックは以下のように行ないます。

SRの基本難易度を決定するのは、目標の施錠の仕組みです。各レベルに分けて分類してありますから、GMが事前に施錠を設定するときの参考にしてください。以下のリストのグループA、Bから1つずつ、Cからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行ないます。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していくだけです。ただし、条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が0%以下になっていたら、チェックを試みることはできません(絶対に成功しません)。

チェックに失敗したらただちに、この違法行為は相手もしくは当局に感知されたことになり(パスワードの組替えが行なわれ)、作業はさらに難しくなります。続けるならグループDから条件を選び、チェックを試みてください。

施錠を解除する〈コードワーク〉作業の所要時間は1回当り3秒程度です。

グループA　プロテクション

レベル0：アクセスファイバーIDによる入力	SR1
レベル1：特定文字の入力	SR½
レベル2：磁気カードによる入力	SR¼
レベル3：声紋、指紋、網膜などによる入力	SR⅛
レベル4：パスワードRAMによる入力	SR1/20
レベル5：遺伝子情報、脳波パターンによる入力	解除不可能

注意　プロテクションが1か所に1つとは限らない。いくつかのプロテクションが同じ場所に重複して存在し、何度もチェックを試みなければならないこともある。

グループB　作業を行なう端末の状態

コードワーク用にカスタマイズされた端末	SR2
通常の端末	SR1
マイクロデッキ	SR½
シティ外縁部の壊れかけた端末	SR¼



> **ハッカーの穴　⑤　プロテクションを解除するコードワーク**
> レ：じゃあ、今度はプロテクションを解除してごらん。
> ミ：(しゅん)はあい。目標はレベル1のプロテクションです。特定文字の入力によって作動するタイプね。端末はコードワーク用デッキだから、SR½×SR2＝SR1。つまり30%ね。うーん、それっ！や、やったわ！　見てください、お姉さま！
> レ：はいはい、よくできました。でも、レベル1のプロテクションならイメージファイトで倒した方が楽だし、確実ね。
> ミ：がくっ。

グループC　その他のファクター

極度の騒音・振動など	SR½
郊外からの無線アクセス	SR½
本人が焦っている、通常の精神状態でない、極度の疲労(WILの低下)、MW以上の損傷	SR½

グループD　失敗時のペナルティ

1回目：成功率－40%
2回目：成功率－80%
3回目：成功率－120%
4回目：AHP実働隊の出動／逮捕

10. データブロー

目的のデータエリアに侵入を果たした者の前に立ちはだかるものはもはや何もありません。さて、ではデータエリア内では一体何ができるのでしょう。(彼が趣味人としてのハッカーであるなら、ハッキングの目的は侵入そのものに他なりませんが)普通、ハッキング行為の目的としては次のような成果が挙げられるでしょう。

A．データ内容を閲覧する
B．データ内容をコピーし、持ち帰る
C．データを破壊する
D．データに介入する

〈データブロー〉はハッキングのアクションの中でも一番「ハッキング」らしいイメージを持つテクニックですが、データ内容の閲覧やコピーのさいにはこのスキルは使いません。

では、1つずつ順に解説していきましょう。

A．データ内容の閲覧

データ内容の閲覧については既に〈サーチ〉のセクションで解説を終えています。目的の情報を探す必要があるときのみ〈サーチ〉のチェックを行ないますが、プロテクションなど邪魔するものがないかぎり、閲覧は自由です。何のチェックもいりません。

B．データ内容のコピー

こちらも、コピーを阻害するプロテクションなど邪魔者を取り除いてしまえば、何のチェックもなくコピーができます。ただし、データを持ち帰るためには、まずデータを収めるための記録装置を準備しておかね

ばなりません。

C．データの破壊

データを（電子的に）破壊（または消去）する方法には何通りかありますが、ここではその程度をレベルによって表します。簡単な、つまり低レベルの方法なら短時間で作業は済みますが、破壊されたデータの修復にも時間はかかりません。

時間が十分にあり、またテクニックに自信があるなら、より高度なデータ破壊を行なうと良いでしょう。

この試みは各レベルとも１回ずつで、最大４回の試みが許されます。ＳＲ値をを修正する他の要素は１つだけです。データブロー用にカスタマイズされた端末を使用するなら各々の成功率はさらに２倍（ＳＲ２）されます。

レベル１：〈データブロー〉ＳＲ２で成功。所要時間は３秒。自動修復プログラムが存在する場合には無効。

レベル２：〈データブロー〉ＳＲ１で成功。所要時間は10秒。人間または高級なＡＩなら修復が可能。

レベル３：〈データブロー〉ＳＲ½で成功。所要時間は１分ほど。時間はかかるが何とか修復可能。

レベル４：〈データブロー〉ＳＲ¼で成功。所要時間は10分。まず修復は不可能。

D．データへの介入

自由にデータを書きこむことのできるグリットへ何かを書き込むというなら何の制約もありませんし、手元に持ち帰ったデータについては〈ソフトプログラム〉などを用いれば、自由にいじることができます。

データへの介入は、エリア内に存在するデータ内容を都合の良いように変更してしまったり、その一部または全部を違うものに書き換えてしまうというアクションです。ただし、一口に変更・書き換えといっても、その目的は様々です。どういうつもりでデータに介入するのかによって、その効果も変わってくるのです。

ＳＲの基本難易度は、介入するデータの種類によって決定されます。以下のリストのグループＡから１つ、ただし銀行預金データをいじって金を手に入れるときと犯罪記録を書き換えるときはＡの代わりにグループＢから１つ選んでください。（キャラクターのスキル値は関係しません）あとはＣ、Ｄから１つ、Ｅからはいくつでもあてはまる条件を選び出して計算したのち、チェックを行ないます。計算の仕方は選び出した条件をかけ算していくだけです。条件の中でパーセンテージにプラスマイナスするという類の修正は最後に行ないます。

また、記述のない他の条件が影響を与えるようなら、さらに難易度の調節を行なってください。

最終難易度が０％以下になっていたら、チェックを試みることはできません（絶対に成功しません）。

チェックの際、最終難易度の倍以上の目を振り出してしまったら、この違法行為が相手もしくは当局に感知されたことになり、作業はさらに難しくなります。続けるならグループＦから条件を選び、チェックを試みてください。また、チェックのさい、アクシデント目（96～00）を振り出してしまったら、そのデータエリアは破壊されてしまいます。そうなったなら、データ破壊チャートを見て破壊のレベルを決定してください。成功率はごくわずかですが、最初から、データ破壊を意図してのデータ介入も可能です。

なお、データ介入に要する作業時間は１回当り３秒程度です。



ハッカーの穴 ⑥ データブロー

レ：さて、アクセステクニックの仕上げのデータブローに取り掛かりましょう。このネット局のデータエリアを好きなようにいじってごらん。

ミ：それじゃ、このゴシップ記事の内容を変えちゃいます。グループＡからは“ゴシップ記事”、Ｃは“通常のデッキ”、Ｄは“１か所”だから、結果はＳＲ２です。‥出目は、えっ！ 00だって。

レ：あーあ。データエリア全部を壊したわね。

ミ：データ破壊度チャートでチェック‥６だって。

レ：お気の毒さま。

グループＡ　介入するデータの種類

各種証明書	ＳＲ１
ＩＤを含む個人識別データ	ＳＲ１
命令書・指令書など	ＳＲ½
各種相場情報	ＳＲ¼
ニュース、公的情報	ＳＲ１
ゴシップ記事、噂	ＳＲ２
専門分野データ	ＳＲ¼

（その分野に相当するスキルのＳＲ１に成功しなければならない）

グループＢ　預金データ、犯罪記録

預金：＄1,000まで	基本成功率60％
預金：＄5,000まで	基本成功率30％
預金：＄5,000以上	基本成功率５％
犯罪記録：軽犯罪	基本成功率60％
犯罪記録：中犯罪	基本成功率30％
犯罪記録：重犯罪	基本成功率５％

グループＣ　使用する端末の状態

データブロー用にカスタマイズされた端末	ＳＲ２
通常の端末	ＳＲ１
マイクロデッキ	ＳＲ½
シティ外縁部の壊れかけた端末	ＳＲ¼

グループＤ　介入する範囲

１か所	ＳＲ１
２か所以上	ＳＲ½
１データエリアすべて	ＳＲ¼

グループＥ　その他のファクター

極度の騒音・振動など	ＳＲ½
郊外からの無線アクセス	ＳＲ½
本人が焦っている、通常の精神状態でない、極度の疲労（ＷＩＬの低下）、ＭＷ以上の損傷	ＳＲ½

グループＦ　失敗時のペナルティ

１回目：成功率－40％
２回目：成功率－80％
３回目：成功率－120％
４回目：ＡＨＰ実働隊の出動／逮捕

● データ介入の内容については特に流動的と考えられます。前記のリストは凡例と解釈してください。

データ破壊度チャート(1D6)

1　：レベル1破壊
2　：レベル2破壊
3，4：レベル3破壊
5，6：レベル4破壊

11. 端末の経由

ネットを利用するにあたり、敵の追跡が予想される場合や、より効率よく仕事を進めるため、端末をいくつか経由するという方法があります。たとえば、自宅の端末から一度サーチステーションのサーチ用端末にアクセスしてそこからサーチをすれば、より速い検索が行なえるようになりますし、端末を何か所も経由した後にハッキングを行なえば、追跡者側はどこから犯人がアクセスしてきたのかわかりにくくなります。

端末の経由は条件がそろっていれば(一般的には経由したい相手のアクセスナンバーがわかっていること)、いくつでも可能です。ただし1つ経由するたびに、すべてのアクセス用スキル(サーチ、コードワーク、データブロー)がそれぞれ　10%されます。ハッキングのさいの成功率が下がってしまうということで、実際のスキル値が下がるわけではありません。

アクセス・ハッキングへの対処

アクセスによるハッキングに対し、当局(＝GM)はどのように対処しているのでしょう。

基本的にアクセス・ハッキングの現行犯逮捕はジャック＝インによるそれに比べ、少ないと言えるでしょう。ただし、犯人に気づかれないようにAHPが動き、実働隊がアジトを取り囲むなら現行犯逮捕も可能です。普段からマークされ、刑事に尾行されていた犯人が不法なアクセスを行なった瞬間、お縄を頂戴すると言うケースもありえます。しかし、犯人はまずいと思ったら、いつでも好きなときに通信を打ち切ることができるのです。

逮捕の手順としてはネットワークに残された犯人の足がかりを追跡／分析した後に、指名手配とか逮捕というのが一般的です。当然ながら、初犯は捕まりにくいということです。

実際の逮捕のチェックは以下のようにして行なわれます。

ハッキング行為のチェックの際に、失敗時のペナルティによってAHPが出動したときは、そのとおりにすればよいだけです。

そうでない場合、GMは犯人が行なった1回のハッキング行為のチェックの中で、失敗した回数やそれによって課せられたペナルティのパーセンテージを記録しておきます。犯人がハッキングを終了したら、以下のルールに従って、割り出し／逮捕チェックを行ないます。

まず失敗ポイントを合計します。

ペナルティがない失敗	＝+20
成功率　−40%	＝+40
−80%	＝+80
−120%	＝+120

次に以下のファクターを加味します

前科あり	＝+80
端末を1つ経由しているたび	＝−20
犯人が自分のIDを使ってハッキングした	＝+80

1D100して、導き出された数値〈逮捕率〉以下が出れば犯人の割り出しは成功です。逮捕率が0%以下でも、5%としてチェックを行なうことができます。

チェックに成功すれば、逮捕令状が発行され、すぐに逮捕が可能ならAHP実働隊が出動します。ただし大したことのない軽犯罪程度のハッキングの犯人は捕まえないことが多いようです。警察もそんなに暇ではないということでしょう。

アドバンスト・ジャック＝イン

《メタルヘッド・ワールド》のキャラクターたちは、ジャック＝イン・システムによって、意識をネット内に送り込み、その、サイバースペースと呼ばれる空間で数々の冒険を行なうことができます。サイバースペースは現実世界とはまったく違った法則に支配される、いわば別次元のようなものです。

サイバースペース

ネットワーク全体はそれこそ無数のネットワークによって形成されているといってもよいでしょう。20世紀の終わりに提唱された世界規模ネットワーク構想は明るい未来への展望を与えてくれました。しかし、21世紀の中盤を過ぎるころ、人類はネットワークがまったく活用できなくなったことに気がついたのです。次々と無分別に蓄積される情報によってネットワークはただの電子的ノイズの固まりのようになってしまいました。原因ははっきりしていました。肥大したネットワークはもはや人間の能力では制御・管理できないところまで来てしまっていたのです。

人間の意識を電気信号に変換し、ネットワークに「潜る」技術が開発されたのはちょうどそのころのことでした。

ジャック＝イン・システムと呼ばれるこの技術はいやおうなしに世界中に普及しました。ネットワーク・オペレーターたちは、脳にちょっとした機械を埋め込み、専用のインターフェイスを通して、ネットワークに意識ごと潜って、混乱した情報を次々と整理していきました。事態は収拾され、人類はコンピューターネットワークから、いままで以上の限りない英知と未来を享受できるようになったのです。

専門家や技術者の間では、ネットワークはしばしば《サイバースペース》と呼称されます。「人間の意識で感知できうる新しい空間」という意味であるこの単語はいまや一般に知れ渡っています。ジャック＝イン・システムによって一度でもネットワークにダイブした人はサイバースペースという言葉を実感できることでしょう。

ジャック＝イン・システムの歴史

ジャック＝イン・システムが誰によって発明されたのかは実ははっきり分かっていません。それどころか、その原理さえ、ほとんど解明されていないのです。

ジャック＝イン・システムの基になった理論や構想は2060～70年代から、医学、軍事、物理、エレクトロニクスの各分野から多く提出されていました(まったく根拠のない架空の存在としてなら、20世紀からペーパーバッグで紹介されてはいました)。脳のしくみについてはかなり解明されてはいたものの、そのシステムの実用化はまだ先のこととされていたのです。

ところが、2070年を過ぎると、ほぼ同時に世界中でこのシステムが発明、実用化されたのです。東京の研究所、モスクワの科学アカデミー、ニューヨークの戦術兵器廠、パリの脳外科の病院などで同時にです。変わった所ではニューデリーのテック・ヒッピーやラゴスのニューウェーブ・シャーマンたちの間でも同じようなものが使われ始めたという報告もありました。

偶然とはいえ、こんなことは普通ありえませんから、表向きは差障りのない、かつ権威的な研究所で開発されたことになっています。ただ、発明の特許などに関しては、これらの状況をかんがみ、放棄しました。これについて、1つだけ興味深い記録を拾い出してみましょう。

『月面研究コロニーの1つ、《ホーキング・ベース》の地質学者レイ＝ヴォクトーはジャック＝イン・システムのパテント独占のために最後まで争った1人である。彼は3年前に月地下の大洞窟から発見された謎の金属板の記述を解読し、その内容を東京の脳神経研究所に売った、と主張している。このあまりに支離滅裂な証拠品の提出を法廷は拒否、ヴォクトーは失意のうちに病死した。』

ジャック＝イン・システムのコンポーネントと推測的原理

ジャック＝イン・システムは、脳内延髄部に取り付けられたリング状の特殊センサーと松果体に植えられたバイオチップによって機能します。この2か所から送られる電気信号はバイオ・ファイバー・ケーブルを介して首筋、側頭部、前頭部に空けられたジャック＝イン・コード挿入口に伝えられます。ジャック＝イン専用のコードはこの挿入口に差し込まれ、もう片方はジャック＝イン・インターフェイスにつながって、信号をインターフェイスに伝達します。インターフェイス内では送られた信号をネットワーク用の信号に変換して端末に伝えます。こうしてネットワークと脳は完全に連結されるのです。インターフェイスはネットワークから送られてくる信号を脳が認識できるように変換するという仕事も行ないます。

このシステムにより、ネットワークは空間として認識され、自分の手足を使うように(それより能率的に)ネット内を動き回れるようになるのです。

システムに使われている各々のパーツは別に新技術を使っているということはありません。もちろん、技術の進歩に従い、材質の刷新は行なわれていますが、作業効率そのものはそんなに変化ないようです。現在ではアクセスファイバーに使われているのと同じ生体部品が主ですが、なぜ延髄と松果体なのか、それすら明らかでありません。

サイバースペースに精神を没入させるには、ある程度の訓練が必要で、これによって、作業効率などにかなり個人差があるようです(といっても、キーボードやアクセスファイバーによる作業とは比べものになりませんが)。

スペース内で精神体がダメージを受けると肉体にそれが反映されることがあります。正確には精神体がスペースに入り込んでいるわけでなく、

ネットワークと脳が情報伝達をしているだけなのになぜこんな事が起こるのか、どうもこれはサイバースペースから返ってくる電子情報に仕掛けがあるようです。つまり、ダメージを受けるような有害な電子情報がフィードバックされ、延髄を通してその反応がダイレクトに肉体に現れるということです。催眠術にかけられた人が術中に火箸といつわった鉛筆を押し付けられて、火傷をするのに似ています。ただ、この場合はもっと深刻で、下手をすると本当に死んでしまうことがあるのです。また、脳が強烈な信号を受けて活動を停止し、意識の断片、または全部がサイバースペース内に取り残されるという現象も見られます。これはホワイト・アウトと呼ばれます。

ジャック＝イン・システムの実用

ジャック＝イン・システムは当初、ネットワーク・オペレーターがネット内の情報を整理するために使われてきました。また、プログラムのバグの発見も素早く行なうことができます。

このシステムは、便利だという理由や、その他の技術、テレオペレーション、サイバーリンクなどにも応用できるため一般にも広まりました。そして、ハッカーたちはこれがハッキングにも恐ろしく有効であることを発見したのです。プロテクションの破壊とデータやシステムへの介入・・・。

取り締り当局も今までの方法ではコンピュータ犯罪者を取り締まることは全然できなくなりました。コンピュータ犯罪に対応する部署は古くからありましたが、ここにきてやっと専門の捜査官、最新の装備をそろえたＡＨＰ(アンチハッカーポリス)が創設されることになったのです。彼ら捜査官もハッカーたちと同じく、いやそれ以上にサイバースペースを駆け回ることができます。こうしてまた、犯罪者と取り締まる側の新しい構図が出来上がったのです。

ジャック＝イン・システムを使ってサイバースペースに入ることを"ジャック＝イン"といい、その行為やサイバースペース内で行動することは"ダイブ"と呼びます。ダイブした人間は、すべての感覚を失い、瞳孔も開いたままになります。感覚のすべてはサイバースペースに振り向けられるのです。肉体は仮死状態なので、あまり長時間のダイブは死を招きます。この状態の肉体は何をされても痛みなどはまったく感じません。サイバースペースから現実世界に戻ってくる行為は"ジャック＝アウト"と呼ぶようです。

サイバースペースの風景

サイバースペースにダイブした人がまず目にする(認識する)のは、終わりのない１本の地平線です(あるいは水平線を限りなく垂直な崖として認識し、パニックを引き起こすかも知れません)。しばらくして、空間認識力が落ちついてくると、地平線のあちこちに巨大都市群が見えはじめるでしょう。そして、自分がその都市の中にいることに気づきます。これがサイバースペースの風景です。都市構造物はあちこちのネットワーク、あるいはメジャーネットに存在するデータの集積物です。

サイバースペース内ではどこに行こうとも、没個性的な、同じような造りの都市構造物しか存在しません。ただし、ローカルネットでは独自の個性的なイメージが認識できる試みを打ち出しています。

地図や案内図はいっさいありませんが、事前に目的地を決定してあるなら迷うことなく、そこに行きたいと考えるだけで、一瞬にしてその場所に到着します。目的もなくさまようことも可能ですが、アクセスによるサーチのようにわずかな手がかりから未確認の場所に行ったり、また、未確認情報を探すことはできません。あくまでもわかっている場所に行くことが許されているだけです。

わかっている場所でも、そこを訪れるための正当な理由がないときにはプロテクションなどによって侵入を阻まれる場合がありますし、ネット間を移動する際には、ＩＤの提示が求められます。この場合、普通なら自分のアクセスファイバーに記録されたＩＤを打ち込みますが、ハッカーなら他人のＩＤを打ち込むか、ＩＤプロテクションを破壊するでしょう。



ハッカーの穴　⑦　ＦＰ・フォース値の決定

レ：さーて、アクセスでのハッキングなんてのは子供の遊びよ。サイバースペースこそネットライナーのフィールドなのよ！　いよいよ本番って感じね。燃えてきたわ！

ミ：お手柔らかに…。

レ：では、サイバースペース内でのあなたの能力値を測定(決定)するわよ。

ミ：はい。ではＦＰから。１Ｄ６します。…出目は5、つまりＦＰは5です。あたしのＷＩＬは16だから、フォース限界値も16と。んで、ネットライナーだから、ＲＲは４と。簡単ですね。

レ：最初はこの状態で冒険を始めるのよ。

ミ：心細いです。

サイバースペース内における意識体

サイバースペースにダイブした人間(脳からネットに送り込まれた電気信号)は魂のような意識体として認識されます。Ｂクラス以上のＡＩがサイバースペースに存在するときもそれにきわめて似た形をとります。また、感覚のすべてはサイバースペースからの情報のみを受け取るようになります。

サイバースペースにはいくつかの特定のルールがあります。すべてのＰＣ、ＮＰＣはダイブ時に以下のルールに従わねばなりません。

意識の変換

サイバースペース内では精神そのものが肉体に相当しますが、精神の集中度によって、意識の変換効率に個人差が生じます。

それぞれのキャラクターは、１Ｄ６してください。ただし、出目が１か２のときは３かそれ以上が出るまでダイスを振ることができます。このポイントは"ＦＰ(意識ポイント)"と呼びます。ＦＰは、サイバースペースにダイブするため、キャラクター能力値のＷＩＬ値から変換されたものと解釈してください。従って、ＷＩＬが４しかないのに６を出したとしても、変換されるＦＰは４にしかなりません。ＦＰは原則として一生、変わることはありません。マテルフォームを使用すれば変換効率をアップすることが可能です。

サイバースペース内でＦＰが大幅に減るような事態が発生したなら、フィードバック損傷チャートを、ＦＰが０になってしまったら、サイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。最悪の場合、これはキャラクターの死につながります。

サイバースペースで減少したＦＰはダイブ中は回復できず、ジャック＝アウト後、１時間に１ポイントずつ回復します。

なお、残っているＦＰは、ジャック＝アウト時にＷＩＬに再変換されます。

時間経過とスピード

特別な設定がないかぎり、サイバースペース内でも、戦闘ターンを含めたすべての行動の１ターンの基準は３秒です。

現実世界では、すべてのキャラクターが１ターンに１行動を行なう補

利を持ち、そのイニシアティブはＲＥＦの高い順番で決定されていました。サイバースペース内でも、基本的には同じように各キャラクターの行動の順番を決定します。行動の順番を決定する能力値は"スピード"と呼びます。

スピードは個人能力値によって決定されるのではなく、彼の行動を処理している端末の演算クリスタルの処理速度などによって決定されます。カスタマイズなどをまったく行なっていないとき、スピード値は０で、毎ターン、ダイスを振り、大きい目を出した順に行動を解決していくことになります。

マシンのカスタマイズなどによって、各人のスピード値に差がある場合には、ダイスは振る必要はありません。スピード値がまったく同じ者がいた場合のみ、ダイスを振って順番を決定します。

空間と自我の認識のための集中力

意識をサイバースペースに変換した能力値はＦＰとして設定されています。ＦＰは命そのものを表す能力値ですが、もう１つ重要な精神的能力があります。サイバースペースにおける自我の輪郭を常にしっかり把握するための集中力です。

ダイブは脳とサイバースペースを一時的にせよ、１つの空間としてつなげることを意味しますが、広大なサイバースペースに長時間いると、自己の存在がぼやけることもしばしばです。また、数々のハッキングテクニックやアシストソフトなどを使いこなすのには、大変な集中力を要します。

この能力は"フォース"と呼びます。

フォースは様々なアクションのための行動ポイントで、それぞれの局面で指示された分だけ消費していくことになります。ジャック＝イン直後は指定された限界値までのフォースを蓄積していますが、アクションを行なうたびにどんどん消費されていきます。これは精神集中というアクションを行なうことで、何ポイントかずつを回復させることができます。精神集中によるフォースの回復は特に訓練を積まなくても可能です。

サイバースペースで活動するすべてのキャラクターは、以下のルールに従って、フォースに関係するいくつかの能力値を決定しなければなりません。

ネットライナー、ハスラーと今回紹介されるニューキャラクターの場合

フォースの蓄積限界値(以後フォース限界値)はキャラクター能力値のなかのＷＩＬの数値をそのまま使用します。例えば、ＷＩＬ14のキャラクターはフォース限界値が14ということです。ジャック＝インした直後は限界値までのフォースが蓄積されていますし、時間を気にしなければ限界値までのポイントをいつでも回復できます。ＷＩＬが成長したときや、逆に何ポイントかが永久に失われたときにはフォース限界値も変動します。

すべてのキャラクターは１アクション(基本的には１ターン間)を精神集中に専念する、と宣言することで、消費したフォースを回復させることができます。このアクションを"リカバー"といい、１回当りに回復可能なポイントを"リカバー・レート(ＲＲ)"として表します。基本的にＲＲには個人差はなく、全員が４(ＲＲ４と表記)です。

その他のキャラクターの場合

フォース限界値は同じくＷＩＬ数値をそのまま使用します。

ＲＲについては、全員がＲＲ２です。

● フォースはプレイ中にたびたび加減されるので、メモを用意しましょう。

マテルフォーム

ジャック＝イン・システムの一般化が進むにつれ、コンピューター犯罪の発生件数も爆発的に増え、その内容もより悪質化してきました。当然、当局の取締りも一層厳しくなり、より強力なプロテクション、セキュリティが次々と開発、投入されるようになります。

これら新型のプロテクション、セキュリティのほとんどは、不法侵入者を即座に死に導くほどの威力を持つもので、犯罪抑止力として十分な(すぎる)効力を発揮しました。

こんな状況の中、この道のプロであるネットライナーの誰かが画期的な新技術《マテルフォーム》を完成させました。

マテルフォームは、侵入する人間の意識体を強化、専門化するためのユーティリティ・ソフトです。使用者の特性にあわせ学習し、使いこなせば使いこなすほど、より便利に、より強くなる一種のＡＩなのです。ただし、使用者にマテルフォームを使いこなせるだけのテクニックがないなら、普通にダイブしているのとそう変わりなくなってしまいます。

サイバースペース内においては意識体は肉体そのものといえます。マテルフォームはその肉体を強化するサイバーパーツといえるかも知れません。今では、マテルフォームなしではまともに仕事をこなすのは難しくなってきていますが、それを手に入れることができるのは基本的にはハンターだけです。

マテルフォームの原型は闇ルートを通して広まり、ネットライナー、ハスラーの必需品となりました。

逮捕したネットライナーから押収したマテルフォームを研究した専門家たちは、様々な専門業務(軍における自動メカの制御・指揮、ＡＨＰにおけるＡＩの監査など)を行なうのに、このシステムが非常に有効であることを発見しました。そんなわけで、今ではアーミー、ＡＨＰでも盛んにマテルフォームを改造したユーティリティが使われるようになっています。ただし、認可を受けていない者の使用や、その原型であるマテルフォームの所持、使用は法に触れる行為とされています。

マテルフォームの使用

マテルフォームは原則としてネットライナー、ハスラー(とその他の一部のキャラクター)だけが手に入れられます。使用は誰にでもできます。マテルフォームを使ってダイブしたときには、主に以下のような恩恵が受けられます。

1. ジャック＝イン時のＦＰの変換効率を上昇させる。
2. フォース限界値、ＲＲを上昇させる。
3. その他の特別能力が使え、アクションのアシストが行なわれる。

マテルフォームの価格は１枚＄5,000です。ネットライナーは半額で購入できます。

１度でも使用したマテルフォームには、使用者の行動パターンが記憶され、本人でなくては使用できなくなります。他人が使うと暴走し、壊れてしまいます。従って、他人に譲ることはできないし、買い取りなどもしてくれません。

購入してきた当初、マテルフォームは何の役にも立ちません。本人がマテルフォームをともなってサイバースペース内でアクションを行ない、経験ポイントを貯めたあと、自分の好きなようなバックアップ体制を組むことになります。

マテルフォーム本体は特定の指示がないかぎり、破壊されることはありません。

ＰＣはサイバースペース内でいつもマテルフォームを伴って行動することになるでしょうから、記録シートに必要な数値を書き込んで使用してください。

マテルフォームのバージョンアップ

マテルフォームの成長は各種のアクションによって獲得してきた経験ポイントで、各種の能力を「買う」ことでなされます。これをマテルフォームのバージョンアップといいます。実際には蓄積された経験値をプログラミングで整理することで能力値が上昇するわけですが、このチェックに失敗すると経験ポイントが失われ、成長もできません。

経験ポイント

経験ポイントは各種の戦闘的アクションを行なうことで蓄積されます。与えられる経験ポイントの目安は以下のとおりですが、ゲーム中のPCの行動が特に秀逸だった場合、GMは独自の判断で経験ポイントを与えることにしてもかまいません。数人で協力して得た経験ポイントは原則として均等に分配します。

プロテクションの破壊	倒したプロテクションのレベル分のポイント
電磁流の突破・抵抗	電磁流の抵抗値分の½ポイント
ロジックウォールの突破	ロジックウォールの突破値分の½ポイント
トラップの解除(発見)	トラップの発見度分のポイント
コアストライクでの勝利	システムのスピード分のポイント
あらゆる状況下での NPCなどに対する勝利	10～500ポイント(GMが決定)

上昇する能力値と必要なポイント

上昇する能力値は以下のとおりで、それぞれに〈ソフトプログラム〉でのチェックが必要です。この作業はジャック＝アウト後、必要な機材(ソフトウェア作業ドライブ、端末)を用いて行ないます。チェックに失敗すると、蓄積されていたポイントはすべて失われます。必要経験ポイントの倍のポイントをためて作業を行なうなら、そのチェックはSR１でできます。また、能力値アップは必ずレベル順に行なわねばなりません。例えば、経験ポイントが十分に貯っていても、FP変換率１D６のマテルフォームをいきなり３D６にすることはできません。それぞれの能力値のレベルに差があるのはいっこうにかまいません。

一度成長させたマテルフォームは、あとでポイントを入れ換えたりすることはできません。

FP変換率

レベル	変換率	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル０	１D６	――	――
レベル１	現FP＋１D６	50	SR１
レベル２	現FP＋１D６	200	SR½
レベル３	WIL数値まで	500	SR¼
レベル４	WILの２倍まで	3000	SR¼

※　レベル３、レベル４については、ジャック＝インのたびに指示の範囲内で好きなだけのポイントを自由に変換可能です。
※　レベル４はWIL１ポイントがFP２ポイントに相当します。

フォース限界値

レベル	限界値	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル０	WIL数値まで	――	――
レベル１	＋５まで	50	SR１
レベル２	＋10まで	1000	SR½
レベル３	＋15まで	3000	SR¼
レベル４	＋20まで	8000	SR⅛



ハッカーの穴　⑧　マテルフォームのバージョンアップ

レ：経験ポイントも少したまったようだから､バージョンアップにチャレンジしてみなさい。どういう成長をするかよく考えてね。

ミ：はーい。いまあるポイントは100ポイントだから…、まず50ポイント使ってFPを１レベルに上げます。〈ソフトプログラム〉でSR１ね。…成功！　FPが１D６増えたわ。…出目は１ぃー！？　成長しなかったようなもんじゃない。悲ぴー。

レ：ま、そういうこともありうるわね。

ミ：ええい、フォース限界値も１レベルに上げるわ！　50ポイント使って、〈ソフトプログラム〉SR１、と。これで、フォース限界値は21になった！

ミ：おめでとう。

RR値

レベル	RRポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル０	４または２	――	――
レベル１	６または３	100	SR１
レベル２	８または４	1000	SR½
レベル３	10または５	5000	SR¼
レベル４	20または10	10000	SR⅛

この他にマテルフォームに特殊な能力を付与することができます。これを特別能力と呼びます。同じようにレベルアップに対し経験ポイントを振り向けるものと、その能力そのものを取得するために経験ポイントが必要なものの２種類があります。

アンチウォール：ウォールや電磁流を突破するチェックの際、ダイス目に無条件でプラスできるポイントです。最大４ポイントまで持つことができます。

レベル	ポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル０	＋０	――	――
レベル１	＋１	100	SR１
レベル２	＋２	500	SR½
レベル３	＋３	1000	SR¼
レベル４	＋４	5000	SR¼

アンチトラップ：トラップを発見するチェックの際、ダイス目に無条件でプラスできるポイントです。同じく４ポイントまで持つことができます。

レベル	ポイント	必要経験ポイント	チェック難易度
レベル０	＋０	――	――
レベル１	＋１	100	SR１
レベル２	＋２	500	SR½
レベル３	＋３	1000	SR¼
レベル４	＋４	5000	SR¼

FPリアクター：意識体がダメージを受けたとき、ダイブしたまま、WILから減った分までFPが追加できるようになります。戦闘中以外なら、いつでも可能です。

必要経験ポイント　500　SR⅛

アフターバーナー：ドッグファイト時にロールする１Ｄ100の出目が気に入らなかったとき、１ジャンプに１回限り、振り直しができるようになります。
必要経験ポイント　1000　ＳＲ1/4

記録シート
このシートはマテルフォームの使用を前提に作られていますが、記録される数値のすべてがマテルフォームに関するものではなく、サイバースペース内で使用する主なデータを書き込むことになります。また各種ハードウェアのカスタマイズ状況や使用ソフトウェアなども合わせて記録できるようになっています。

パーティと分身

数人でサイバースペースに挑みたいときがあるかも知れません。ジャック＝イン・インターフェースにはコード挿入口が数か所ついていますから、複数の人間が同じインターフェースから入るのなら共に行動できます。また、お互いに知っているインディーズネット局などがあれば、遠隔地にいる仲間同士でもそこで落ち合うことができます。

すべてのキャラクターはジャック＝イン・コードを増やすことで、サイバースペース内で分身して活動することができます。コード１本の時にスペース内に現れる意識体はただ１体ですが、２本、３本と増えるにつれ、２体、３体と自分の分身を増やすこともできるのです。ダイブした瞬間は１体でなければなりませんが、ダイブ中はいつでも、戦闘中でも数体に分かれることができます。ただ、一度分身したら、後はジャック＝アウトするまで１体に戻ることはできません。

あらかじめ分身の頭数分を用意しておくのなら、分身したあと、それぞれがマテルフォームを使用することができます。もちろんすべての分身にマテルフォームを与える必要もありません。

分身を行なったり、数人が同じデッキ、同じインターフェイスを使用している場合、ＦＰ、スピード値、マテルフォームの能力や、カスタマイズによるパワーアップの効果などすべての能力はそれぞれに任意に付与されます(分割が不可能な能力もあります)。ＦＰについては最低１ポイントが必要です。足りない場合は分身できませんし、ドラッグ使用などで一時的に増加した分のＷＩＬだけで分身をつくることはできません。

すべての分身は自由にそれぞれの行動をとることができ、別々のネットワークで活動することもできます。分身の一部がジャック＝アウトすることもでき、残っていたＦＰはただちにＷＩＬに再変換されます。そのあと分身の一部が再びジャック＝インすることはできません。

分身したうちの一体がサイバースペース内で死亡(ＦＰが０になる)した場合、肉体損傷チェックは必要ですが、サイバースペース死亡チャートでチェックする必要はありません。最後の１体が死亡したときは本当の死が訪れます。

分身の能力は１体のときより低くなりますが、マテルフォームを用意してあるなら戦力としては十分でしょう。また、システムを支配しつつ、他のグリッドに向かうときには分身が必要ですし、戦闘中やネットジャンプを行なうときは敵の目をくらます役に立つでしょう。

スピードと行動回数

端末に極端な演算カスタマイズを行なうことによって、１ターン中にいくつもの行動を行なうことができるようになります。

スピードが100を超えるごとに１ターンの行動が１回増えます。例えば、スピード値203の者は１ターンに３回の行動が可能です。

イメージファイトを行なうとき、そのスキル%は１ターンで使えるだけのパーセンテージであって、例えば、70%のスキルを持つ者が70%ずつ１ターン間に３回の攻撃ができるというわけではありません。また、フォースにも同じことが言えます。

１ターン間の長さは決まっていて、その中で行動できる回数が増えるということですから、行動数は相手によって左右されるわけではありません。

さて、グリッドやホスト、メインフレームなどは独自のスピード値を有しています。

ネットワーク解説のセクションにあるとおり、各クラスターはおのおの400個のグリッドを従えています。これは上から100列ごとに《ハイグリッド》《アッパーグリッド》《ミドルグリッド》《ボトムグリッド》の４ランクに分けられていて、顧客の差別化を行なっています。このグリッドのランクは、普通にネットワークを利用するときには、さほど気になるスピード差はありませんが、ダイブ中は大きく感じられます。

メインフレームとホストは別にして、グリッドの縦列の総数は400個ですから、それぞれに厳密なスピード差があります。最下位のグリッドのスピード値は１で、最高位(ホストのすぐ下)のそれは400です。ハイグリッドに属するグリッドは400～301、アッパーは300～201、ミドルは200～101、ボトムは100～１のスピードを持っています。

グリッドのランクが違うと、それだけで１ターンあたりの行動回数は＋１され、メインフレーム、ホストに至ってはそれ以上の差が出ます。このランクによるスピード値はシステム本体のみならず、そこに組み込まれているプロテクションのスピードにも影響を及ぼします。以下のチャートで１ターンあたりの行動数と基本スピード値、想定スピード値を確認してください。

システムの種類	行動数	基本スピード値	想定スピード値
メインフレーム	100	10000	10001～10100
ホスト	10	1000	1001～ 1100
ハイグリッド	4	300	301～ 400
アッパーグリッド	3	200	201～ 300
ミドルグリッド	2	100	101～ 200
ボトムグリッド	1	0	1～ 100

もし、メインフレーム同士が戦闘を行なえば、お互い１ターン中に100行動を行なうのです。また、ボトムグリッドとハイグリッドに同じプロテクションを置いたとしても、その強さの差は歴然でしょう。

システムが敵などとしてゲームに登場するとき、それぞれのグリッドの実際のスピードはそれぞれの基本スピード値＋１Ｄ100によって決定されます。ダイスを振る代わりにGMが１～100の範囲で自由に設定してもかまいません。ＰＣ全員のスピードがシステムの基本スピード値と明らかな(100以上の)差があるときは、既に攻撃の順番は決まっていますから、１Ｄ100をロールする必要はないかも知れません。ホスト、メインフレームに関しては、個々のわずかな(ここまでくればわずかでしょう)性能差を表すために１Ｄ100をロールするだけのことです。

ネットワークに組み込まれていないＡＩなどを含むすべてのキャラクターは独自のスピード値を持っていますが、システムをコアストライクによって占領した場合、また相手がＡＩのときは彼の合意が得られれば、彼と同じか、少し小さいスピード値で(協力の度合によります)、サイバースペース内を動き回ることができます。システム内のガードマンは、最大でシステム本体と同じ数値までのスピード値を持つことができます。

また、一般回線内では基本的にスピードに関与する要素はありませんが、逃走者を追いかけるプロテクション、またはその他の追跡者がシステムのスピードを使用することはあるでしょう。

なお、メインフレームであれ、ホストであれ、システム本体がサイバースペースを勝手に動き回ることは原則としてありません。彼らの行動範囲は、あくまでも受け持ち領域内だけです。

サイバースペースでのアクション

サイバースペースではネットライナーはその能力をフルに生かすことができるでしょう。彼らは自らの強靭な精神力と支援システムの力を借りて、様々な障害に立ち向かい、獲物を確実にヒットするハンター(猟師)なのです。

サイバースペースで行なうアクションは大きく次のように分類できます。

イメージファイト(プロテクション撃破)

ネット内に設定された数々のプロテクションを破壊する、またはダイブしているキャラクターどうしの戦闘のためのアクションです。

アイスブレーク(電磁流・論理壁の突破)

大量の情報が流れることで自然発生するサイバースペース内の電磁流、不法侵入者を阻むために意図的に設置された電子の壁を突破するためのアクションです。

コアストライク(システム襲撃/システム介入)

グリッドのシステムエリア(またはホスト、メインフレーム)内でのシステム本体、またはシステムを警護するキャラクターとの戦闘、またシステムを制圧したあとでの様々なアクション全般をさします。

ネットジャンプ(ネット間転移/転移中のドッグファイト)

追跡者から逃れるための、複数のネット間の転移行動全般と、そのさいに生じる戦闘のことです。

この他、行動を阻害する何者も存在しないデータエリア内では、ハッキングの成果として、以下の行動が無条件でできます。

データ内容の閲覧
データ内容のコピー
データの破壊
データへの介入

イメージファイト

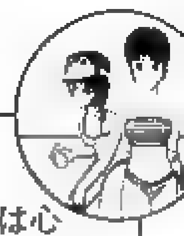
重要グリッドの入口などをはじめとするネット内のチェックポイントのあちこちに立ちふさがるユーザーチェック/対ハッキングプログラム、〈プロテクション〉やそこを守るキャラクター(人間、AI)などと戦い、これを撃破するためのアクションです。このルールは基本ルールとさほど変わりありません。

アクセスによるハッキングでいえば、コードワークによるプロテクションの解除に相当しますが、あちらが「プロテクションをだまして通してもらう」のに比べ、イメージファイトはプロテクションに正面から立ち向かい、これを破壊するというテクニックですから、より高等なアクションといえます。イメージファイトに敗北した意識体(人間、AI)はサイバースペースに存在できなくなるし、それがプロテクションならプログラムの破壊を意味します。

この戦闘は、IDチェックを行なうローカルネットの入口や目標の存在するクラスターの入口、そして目標グリッドの入口や内部で行なわれるでしょう。

つまり、メインフレーム内、グリッドやクラスターのシステムエリア以外の場所での戦闘はすべてイメージファイトとして扱われるのです。

イメージファイトスキルの成長についてはSR、または命中判定時に01~05の目を出したときのみ、5%アップします。例え、ゲーム中にWILが0になったとしても、PCが生きているかぎりスキル成長はします。



ハッカーの穴 ⑨ イメージファイト

レ:今回はあたしのデッキを使わせてあげてるから、少しは心強いでしょ。でもあなたのような新米はレベル3以上のプロテクションにはかなわないから、そういうのが出たら隠れてなさい。

ミ:いまダイブ中のグリッドはコトダマ系の94階層、ボトムグリッドの上位です。

レ:プロテクションが現れたわっ!

実体化したモンスターはカラステング×3、ラクシャーサ×1である。彼らのスピ ド値は94でアクションは1回、ミーアは101で2回、レイラは225で3回のアクションが可能である。攻撃の順番はレイラ、ミーア、モンスターの順になる。また、ミーアの現在のフォース値は16、RRは4、イメージファイト値は80であり、レイラのそれは順に30、10、180。

レ:ムラナマブレード(必要フォース15)とナイフ(必要フォース1)でラクシャーサを切る! 命中に使うイメージファイト%は40で、ムラナマの命中プラス30%を足して70%で攻撃するわ。2回目、3回目のアクションは1回目と同じ条件で攻撃するね。

レイラの攻撃は3回で2回命中した。ラクシャーサはイメージファイト値から50%を使って、レイラの攻撃を回避した。2回目の攻撃は回避しなかったので、ダメージ(13)から防御ポイント(5)を差し引き、8ダメージを受けた。

ミ:えっ、次、私の番? えとえとヌンチャク(必要フォース12)でラクシャーサを攻撃します! 命中に80%全部を使うわ。2回目のアクションは手裏剣(必要フォース2)でカラステングを攻撃!

攻撃は命中、ヌンチャクは防御ポイントを無視するので、ラクシャーサは6ダメージを受けた。カラステングはFPが5だったので、手裏剣によって破壊された。ラクシャーサはレイラに攻撃(130%から回避に使用した50%を差し引き80%)する。命中!

レ:まず回避ね。攻撃で計120%を使ってるから、60%で回避…あん、失敗。しょうがない。アーマーソフトの出番ね。チェーンメイルとヘルメット(必要フォース3+3)で防御ポイント計6。10ダメージから引いて、結局4ダメージ。いったあい、鼻血が出たじゃない!

イメージファイト手順

基本的にイメージファイトにおいて関係または使用される能力値は〈イメージファイト〉、スピード、フォース(およびRR)の3つで、その他にイメージファイトを支援するアシストソフトを使うことができます。

〈イメージファイト〉は毎ターン、自分の攻撃の命中分と敵から受ける攻撃の回避分に振り分けて使います。例えば、〈イメージファイト〉が120%あるキャラクターは命中に70%、回避に50%というふうに振り分けることができます。振り分けの宣言は自分の攻撃時、または回避時に行ないます。

チェックの際のダイスの出目について、現実世界の戦闘のようにクリティカル目、アクシデント目による特殊な効果はありません。ただし、アクシデント目(96~00)は必ずはずれ、または必ず回避失敗です。

1ターンに2回以上の攻撃を行なう場合、逆に1ターンに2回以上の回避を行なうような状況では、それぞれのチェックのためにスキルを振り分けておかねばなりません。



基本的な戦闘の手順は以下のとおりです。

1．攻撃の順番はスピード値によって決定されます。戦闘に参加している者のうち、スピード値の高い順に攻撃していきます。

2．〈イメージファイト〉で攻撃の命中チェックを行ないます。スキル%の範囲で望むだけの命中率を宣言して判定を実行します。命中率以下なら命中、1ダメージを与えます。

3．特別な指定がないかぎり、ダメージは1ポイントですが、ウェポンソフトを使用しているなら、その分のダメージを足します。ウェポンソフトの枚数は使用できる分までなら制限はありません。

4．イメージファイトでなく、マジックソフトを使っての攻撃も可能です。詳しくはソフト紹介の部分を参照してください。

5．攻撃を受けた側は、望むなら回避チェックを行なえます。スキル%の範囲で望むだけの回避率を宣言して判定を実行します。回避率以下なら成功でダメージは0です。プロテクションは指示のないかぎり、回避はできません。

6．攻撃を受けた者はアーマーソフトの防御ポイントまたは固有の防御ポイント分をダメージから引くことができます。使用可能なアーマーソフトの防御ポイントをすべて合計してかまいませんが、攻撃が命中した以上、最低1ダメージは受けなければなりません。

7．ダメージは特に指示のないかぎり、FPから減らしていきます。人間はFPにいちどきに3以上のダメージを受けると、彼の肉体も何らかの損傷を被ることになります。フィードバック損傷チャートを参照して、チェックを行なってください。FPが0になってしまったら、死亡（意識体の消滅）ということになります。サイバースペース死亡チャートでチェックしてください。分身しているなら、最後の1体が死ぬまでは死亡チャートでチェックする必要はありません。ちなみに、FPが0になったのがプロテクションなら、そのプロテクションは破壊されたということになります。プロテクションを破壊せずにそこから立ち去った場合、プロテクションは（FPも元どおりで）復活してしまいます。

8．次にスピードの早い者が2～6の手順を行なっていき、全員が終わったなら、次の戦闘ターンに入ります。

イメージファイトからの逃走

イメージファイト中に逃走を試みる場合、いくつかの決まりがあります。

1．固定型プロテクションから逃走するとき、もときた道を戻るなら直ちに成功となります。この種類のプロテクションは破壊するか、無力化しないかぎり、先に進むことはできません。なお、プロテクション自身は、いかなる理由があっても逃走することはありません。

2．固定型プロテクション以外の敵から逃走するときは、戻るにせよ進むにせよ、突破チェックをしなければなりません。

100から敵の〈イメージファイト〉（または命中率）をマイナスしてください。求められた値が突破可能率です。パーティーの代表が1D100をロールして、それ以下が出せれば全員が突破できたことになります。複数の敵がいる場合、もっとも〈イメージファイト〉または命中率の高い者を突破しなければなりません。突破に失敗したら、そのターンは攻撃ができませんし、相手の攻撃がすべて命中したことになります。相手の〈イメージファイト〉が90を超えている場合、逃走可能率は一律10パーセントとなります。

3．相手がプロテクションでない場合（人間、AIなど）は、逃走に成功しても追いかけてくることがあります。追跡者の〈イメージファイト〉が逃走者のそれを上回っていたら、すぐに追いつくことができます。

アイスブレーク

サイバースペースでは常時、大量の情報が流通しています。これはダイブ中の者には発光する電磁粒子の流れとして捉えられます。大気中の気流のようなもので、普段は気にならないものですが、場所によっては急激な電磁流が発生しており、そこを通る者の通行を妨げます。ローカルネットの入口付近などは情報が滞らないように電磁流が緩やかになるような措置がとられていますが、特に忙しく作動しているクラスターのホスト周辺や、グリッドのシステムエリア付近など、ときにはデータエリア内までに急激な電磁流が渦巻いていることがあります。

普通はこうした過剰稼働状態のグリッドはライン（回線）を増やすなどして、急激な電磁流の発生をおさえますが、ハッキング予防のため、または業務怠慢などの理由で少ない回線で無理やり運営されているところもあります。これはユーザーからの苦情の少ない機密状態、またはいかがわしい理由のあるグリッドであることが多いので、ネットライナーが電磁流に出会うチャンスは、普通の人よりぐっと多いのです。

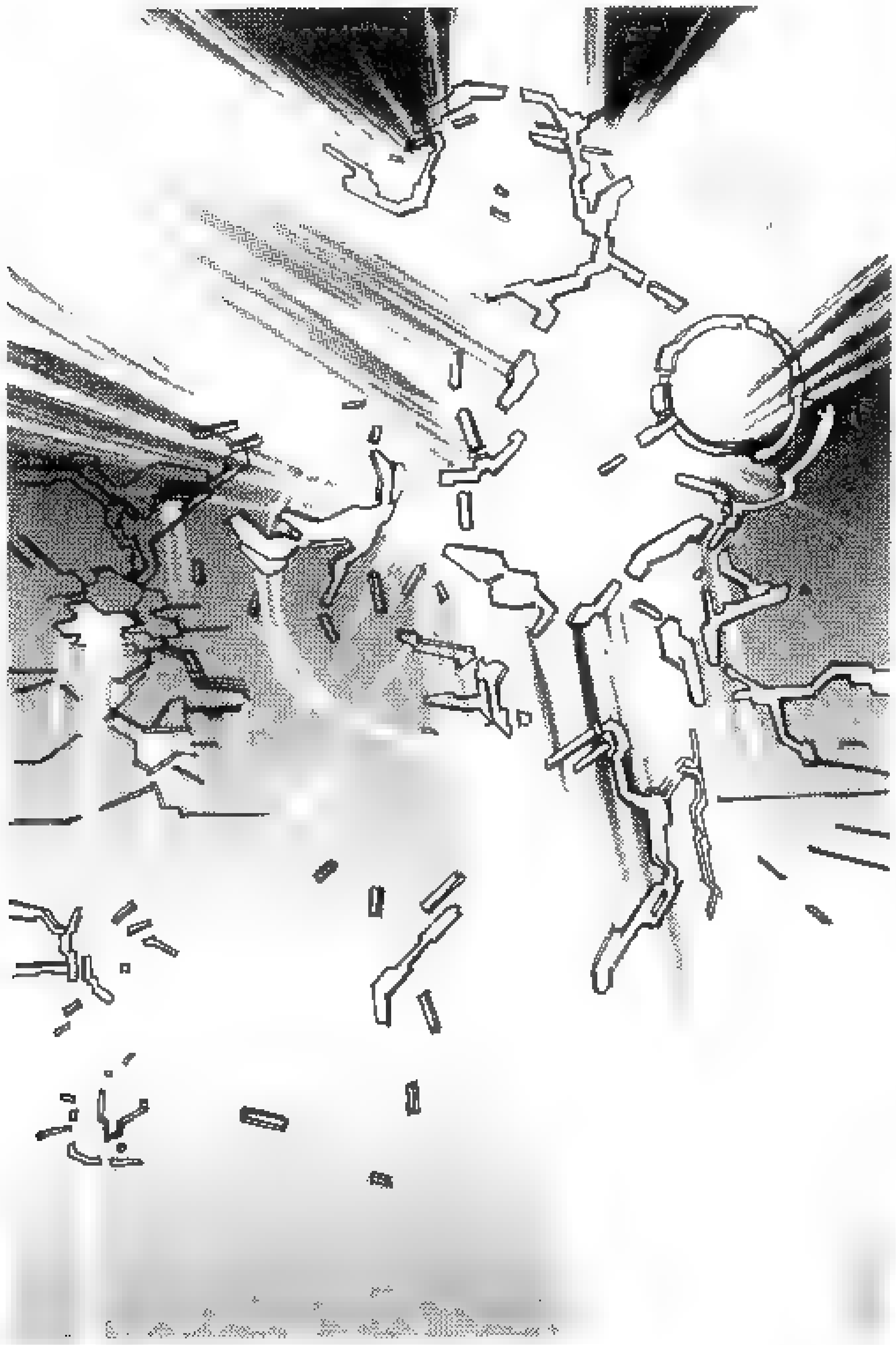
電磁流の中にプロテクションが設置されることもあります。ネットライナーは電磁流の妨害の中でプロテクションと戦わなくてはならないわけです。

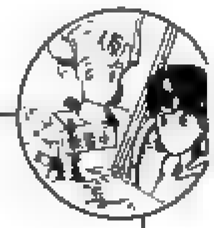
ロジックウォール（以下ウォール）はこの電磁流の原理を応用したセキュリティです。典型的なロジックウォールは分厚く硬い氷の壁として認識されます。

ロジックウォールはもっとも原始的なセキュリティの1つですが、それだけに信頼性も高く、よく普及しています。

もう少し進んだセキュリティとして、認識できないウォールの中に侵入者の発見、撃退、損傷などを目的としたトラップを仕込んだトラップウォール（以下トラップ）も開発されています。

これらの電子の障壁を突破するときも電磁流を通過するのと同じテク





ハッカーの穴 ⑩ アイスブレーク

レ：堅そうなウォールね。覚悟はいい？　行くわよ！

ミ：自信ないです。

設置されているウォールの突破値は８だった。ミーアはチェックに失敗し、ＦＰへダメージを受け、空間認識能力を(一時的に)喪失してしまった。

ミ：きゃああ！！　助けて！　落ちる！

レ：落ち着きなさい！！　あなたがつかまっているのは絶壁の壁じゃないわ。床に這いつくばっているだけよ。

ミ：あれ？　ほんとだ。

ニックを使います。このテクニックをアイスブレークと呼びます。アイスブレークは基本ルールになかった、まったく新しいルールです。

アイスブレーク手順

電磁流、ウォールを確認したら、それを突破しなければそれ以上前進はできません。ウォール、トラップは通路の分岐点などの地点、それも私的な(一般の人に迷惑のかからない)クラスターやグリッドなどにしか設置されていません。電磁流、ウォールはチェックなしで確認できますが、トラップは発見にチェックが必要です。発見チェックに失敗したり、または知らずに通ろうとすると無条件にトラップが作動します。

1．トラップの発見

トラップを発見するには、トラップの仕掛けてあると思われる地点で２Ｄ６のチェックを行ないます。トラップチャートにある〈発見度〉以上の目が出れば成功で、トラップを発見することができます。出目が12なら必ず成功、２なら必ず失敗です。トラップは１か所に１つしか設置できず、発見の試みも１回限りです。発見に成功したら、そのトラップは即座に解除されます。

2．電磁流、ウォールの突破

電磁流、ウォールを突破するには２Ｄ６で定められた〈突破／抵抗〉値以上の目を出さねばなりません。出目が12なら必ず成功、２なら必ず失敗です。原則として突破のチェックは１回で済みますが、連続して何重もの電磁流、ウォールが存在する可能性もあります。電磁流の中でイメージファイトなどが発生し、そこに踏みとどまらなければならないときなどは毎ターン、チェックをしなければなりません。

チェックに失敗したら、チャートにある所定のダメージなどを受けます。

コアストライク

基本ルールではシステム・ジャックに相当しますが、アドバンスト・ジャック＝イン・ルールを使用するならシステム・ジャックのルールはなくなります。

コアストライクはグリッドのシステムエリア、ホスト、メインフレーム内のみで行なわれるアクションです。ハッカーの侵入はデータエリアに対して行なわれるのが普通ですが、データエリアの通路を介してシステムエリアに侵入し、そこを占拠すれば、グリッドすべてが支配できますから、データエリア内に存在するプロテクション、セキュリティなども無力化できるのです。そのグリッドを完全に支配下に治めるアクションと考えても差しつかえありません。

もちろん、システムは簡単に占拠できるわけではありません。システム本体が、いままで述べてきたのとはまったく違う戦法で侵入者を撃退しようとします。特に重要なグリッドなら、システム内にガードマン(人間、ＡＩ)が待ち受けていて、システムと共に侵入者に立ち向かう場合もあります。ホスト、メインフレームも同じような戦法で侵入者を撃退しますが、よほどの幸運に恵まれるか天才でもないかぎり、物理的にクラスターやローカルネット全体を支配するのは不可能でしょう。

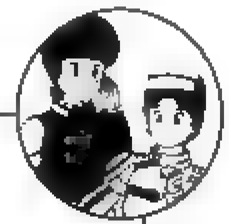
システムエリアでの戦闘手順

システムエリアでの戦闘は専用のコアボード上で行なわれ、特定の範囲のマス目だけを使用して、戦闘を開始します。使用する範囲については、別のセクションで紹介していますが、システム→ホスト→メインフレームの順に使用する範囲は大きくなります。両者はこのボード上のマス目を移動しつつ、攻撃などを行なうのです。ちなみにこのコアボードはデータエリア全体を表しており、侵入者やシステムはデータエリアの分割マス内(ディレクトリ)に自分自身をコピーして戦うのです。

１．GMはシステムエリアに侵入したＰＣおよび待ち受けるシステム本体やガードマンを任意に配置します（プレイヤーは初期配置位置を自分で選ぶことができません)。

※　ユニットはセットには入っていません。"MHバックアップスクリーン" のユニットや市販のメタルフィギュアなどを利用してください。

２．移動と攻撃はスピードの速い順に行ないますが、わざと相手の後



ハッカーの穴　⑪　コアストライク

レ：本当なら駆け出しのあなたにはまだ無理だけど、コアストライクも体験しておきなさい。ボードを使う戦闘だから気を抜かないで！　敵はどこからでも攻撃してくるから、常にブラスト防御用のフォースを残しておくよう心がけてね。

ミ：こわい・・・。

侵入したグリッドは112階層、システムのＦＰは20(フォース限界値とＲＲも20)でスピードは112、２回の行動が可能。レイラはフォース30、ＲＲ10、スピードは225で３回行動が可能。ミーアはフォース16、ＲＲ４、スピードは101、２回行動が可能である。行動の順番はレイラ、システム、ミーアの順になる。戦闘は７×７のマス目を使って行なわれる。両者はボードの端どうしに配置された。なお、レイラはサイコチップによりブラストの射程を５にしてある。

１ターン目

レ：ブラストに持ち込んだほうが有利だから、なるべく近づくように移動するわ。まずは７歩前進。ブラスト23をぶつける！　で、２回目と３回目のアクションは精神集中で20ポイント回復(フォース20)。

システムはフォースを使い果たし、さらに３ダメージを受けた。レイラから遠く離れた場所に移動し、フォースを回復、ミーアに５のブラストをぶつけ、どこかにロジックボム(必要フォース15)を設置した(フォース０)。

ミ：きゃっ！　ブラストは防いだわ。４歩移動して、２アクション目は精神集中(フォース11)。

２ターン目

レ：ロジックボム(必要フォース８)を設置して、２アクション目は精神集中、３アクション目は２歩移動（フォース20)。

システムは侵入者から遠ざかるように移動。　『ドカン』　打撃爆弾２で３Ｄ６ダメージ。出目は15、ロジックボムは防げないので、ＦＰに15ダメージ。フォースを回復し、レイラにブラスト10(フォース10)。

レ：10か…。まだまだ大丈夫(フォース10)！

ミ：もしかしてチャンス！　一気に移動してシステムと同じマスに入ったわ！　１アクション目は精神集中して、２アクション目でブラスト10！

システムはフォースを使い果たしたが、ＦＰにはダメージなし。残りＦＰは５。

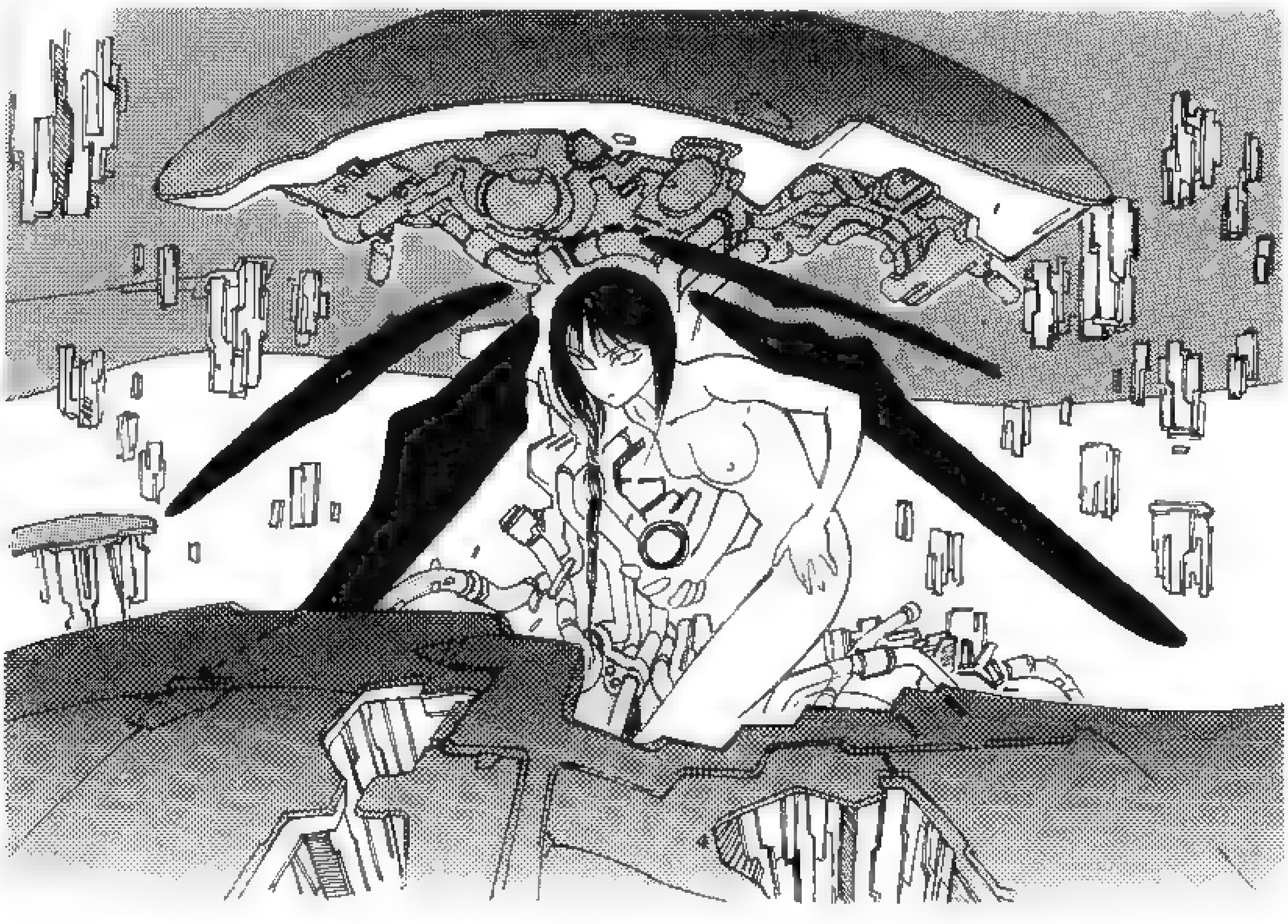
レ：次のターンであたしがとどめを刺せそうね。今回は運がよかっただけよ。本当はこんなに簡単にはいかないわ。

に移動することにしてもかまいません。システム本体のスピードについては別セクションを参照してください。

３．移動は縦横のみですが、システム本体はボード上のどこへでも好きなマスに移動できます。それ以外の者は１マス移動にフォースを５ポイント使います。ネットライナー、ＡＨＰ捜査官は１マスの移動コストが１で済みます。数歩移動するときに通過するマス目は通過とは見なしません。移動はすべてテレポートしているかのようにイメージされます。移動が終了したマス目にロジックボムが仕掛けられていたなら、即座に被害判定を行ないます。１か所にいくつものボムがあった場合、それぞれを判定します。

４．移動が終わったら攻撃を行ないます。攻撃はロジックボムの設置(地雷)とブラスト(射撃)の２種類があります。

５．ロジックボムを設置するためにはジャック＝インの前に何種類かのロジックボムを用意しておかねばなりません。設置するマス目は現在ユニットが置いてあるマス目以外ならどこでも自由で、設置には何ポイントかのフォースを消費しなければなりません(チャート参照)。また、



アドバンスト・システムジャック

コアストライクはいわばゲーム内ゲームのような物で、これを行なうためにはある程度のボードゲームの知識が必要です。時間もかかるし、GMが進行をコントロールできないかも知れません。また、シティ外でのリモコン兵器のシステムジャックを行なうとき(つまり､ネットライナー主体のシナリオでなかったとき)はシナリオをスピーディーに展開したいものです。

コアストライクルールを使わないときのシステムエリアでの戦闘結果チェックとして、また、自動メカのAI乗っ取りを試みるときは、新しく創られたシステムジャックのルールを適用してください。

アドバンスト・システムジャックのルール

これはシステムエリアを制圧できたかどうかを1D100でチェックするだけのものです。成功すれば、システムエリアを完全に制圧できます。

ルールは簡単で、基本成功率に種々の条件を加味してチェックを行なうだけです。試みる者は全員、まずチェックをする前に下記のチャートに指示された分だけのFPを消費しなければなりません(これは損傷とは見なしません)。このときにFPが0になったら、試みは失敗で、サイバースペース死亡チャートを振らねばなりません。また、成功率が0%以下ならシステムジャックは失敗です。なお、各基本成功率はメインフレームを除いてすべて目安のようなものです。状況次第でGMは成功率を変動させてかまいません。

この方法をとれば、システムエリアでの戦闘はコアストライクより簡単に解決することができますが、やはりシステムは簡単に制圧できるわけではないのです。

また、そのエリアに自動メカのコントロールシステムが存在していれば、スタートセットのように自在に操ることができるでしょう。シティの外で活動するアーミーのリモコン兵器群を無線によってシステムジャックするときはミドルグリッド～ホストまでのどれかのランクの管理AIが使用されているものとして、チェックしてください。

管理AIの種類	基本成功率(%)	消費FP
ボトムグリッド	50	2D6
ミドルグリッド	30	2D6
アッパーグリッド	10	3D6
ハイグリッド	05	3D6
ホスト	01	6D6
メインフレーム	一律5	1D100

システムジャック時の修正ファクター

人数：2人以上で挑んでいるなら、1人あたり+5。最大でも+20

技術：マテルフォームをバージョンアップしているなら、それぞれのレベルの数だけを成功率にプラスできる。

無線使用時のみ：シティ外で電波障害が激しいなら成功率－30

：対象がジャマーによって電波妨害を行なっているなら成功率－50

RS

システムジャックに抵抗するセキュリティシステム《RS》はアッパーグリッド以上の管理AIの標準装備です。一度システムエリアを乗っ取ったとしても1D6ターン以内にこのシステムが作動し、システムは元の状態に戻ります。RSが作動したら、再びシステムジャックをやり直さなくてはならないでしょう。

設置1回ごとに1D100でチェックして、90以上が出ると壊れてしまいます。ロジックボムはその位置が相手にわからないように設置し、設置が終わったら、そのマス目を紙に記録しておきます。時限、増殖、移動タイプのボムはターンの最初に作動します。

6．ブラストは好きなだけのフォースをエネルギーに変換して相手にぶつける技です。ぶつけられた方はそれと同じだけのフォースを消費できなければ、FPに足りない分のダメージを負います。システムの射程には制限がありませんが、それ以外は基本的に射程は0、つまり同じマス目に敵がいるときのみ攻撃可能です。ただし、インターフェイスのカスタマイズによって射程を伸ばしたり効果をアップしたりすることが可能です。距離の数え方ですが、必ず縦、横と数えるようにしてください。ななめのマスは2マス分の距離があるということです。

7．次にスピードの速い者が3～4の手順を行なっていき、全員が終わったなら、次の戦闘ターンに入ります。

コアストライクからの逃走

システムエリアでの戦闘からは原則として逃走は不可能です。一度システムエリアに足を踏み入れてしまったら、敵を倒すまで脱出することはできません。ただし、ロジックボムの中に脱出用のプログラムがあります。これをセットしたマス目に入れば、無条件にそのグリッドから脱出することができます。

システムエリアの支配

システムエリアに邪魔者がまったくいなくなったら、そのグリッドを支配できます。この状態で可能なアクションは以下のとおりです。ただし、どの行動にも1ターン(3秒)が必要です。

・そのグリッド内のすべてのデータの閲覧、コピー、破壊(破壊レベルも自由)、および介入(改ざんなど)が無条件でできます。

・データエリア内に存在するすべてのセキュリティ、プロテクションを破棄できます。ただしバイオコムチップ仕様のプロテクションにはいっさい介入できません。

・データエリア内に存在するすべての侵入者をグリッドの外に放り出すことができます。

・グリッドの活動を停止(外部との回線をすべて閉鎖する)することができます。

・ここからの指令で動いていたメカニックなどがあれば、自由に操ることができます。ただし、人間の手にあまるもの(宇宙船を一人で操る、とか)は無理です。他のグリッドなどへの命令は簡単なものなら可能です(GMが判断)。

・ここに分身1人を残して他のグリッドに向かうなら、ここのシステム本体のスピード(処理速度)を利用することができます。より下位のグリッドへ向かうなら有利でしょう。

システムエリアの支配は、この場を離れるまで有効です。また、システムが破壊されたことを気づかれないうちはいつまでも使用可能です(そんなことは滅多にありませんが)。

ネットジャンプ

ネットジャンプとは基本ルールでいうところの“転移”ですが、正確には「正式でない方法でネット間を瞬間移動する」ということです。これはサイバースペース内での「行きたいところに一瞬で到着する」というのとはわけが違います。その正式な方法だと、別のネットに入るときはIDの提示を求められるわけですが、このネットジャンプは個人の力でネット内の2点を直接結び付けるのです。似たような方法でインディーズネットに飛ばし屋というものがありますが、これはその局が回線をあち





ハッカーの穴　⑫　ドッグファイト

レ：コアストライクも初心者には無理なテクニックだけど、ドッグファイトも相当に危険なテクニックなのよ。

ミ：追いかけられているんだからしょうがないですよ。

ジャンプ中に2ターンの戦闘を行なうことに決定した。テンダロンドッグに追跡されており、モンスターのスピードは120、射程は10、2回行動が可能。

1ターン目

レイラの位置は1Ｄ100の結果によると58、ミーアは89だった。テンダロンドッグの位置は同じく1Ｄ100で43。テンダロンドッグはフォースを消費してレイラに5近づいた。

モンスターはブラスト15の攻撃を加え、2アクション目で10ポイントのフォースを回復した。

レ：追いかけられている間はなにもできないの。アクションを2回使ってフォースを全快するわ。

2ターン目

レイラとミーア、ともに不利者の状態である。今回の位置はレイラが72、ミーアが85。モンスターの位置は75。モンスターは（有利者なので）レイラの攻撃を避けるための用心に距離修正を行なった。モンスターの位置は84。

レ：ちっ。

モンスターは1アクション目で10ポイントのフォースを回復し、2アクション目でミーアにブラスト11を浴びせた。

ミ：うっ！　大丈夫。防御できたわ。2アクション目で精神集中。

こうして2人は無事に逃げきった。

こちに開いていて、そこを通って行くのですから、意味あいが違います。

ネットジャンプはあまり効率の良くないネット間移動方法ですが、敵の追跡・探知をかわす方法としては有効な戦法です。つまり、あちこち逃げ回って、追っ手をまいてからジャック・アウトするというテクニックです。

ネットジャンプの手順

ネットジャンプを行なう意義は基本セットの転移と同じですが、ルール自体は基本セットとは若干違います。

ネット間ジャンプのできる所はそれぞれのサイバースペースの一般回線内です。グリッドから（またはグリッドへ）のジャンプはできません。インディーズネットはローカルネットのグリッドに設定されているものですから、そこから出てからでないとジャンプはできません。従って、ネット間のジャンプにはローカルネット→ローカルネット、ローカルネット→メジャーネット（またはその逆）の2種類しかないのです。

ジャンプには決められた分のＦＰの消費が必要です。このＦＰ消費は1グループでなく、個個人がそれぞれ行なわねばなりません。ＦＰが足りない場合には故意に転移を行なうことはできません。なお、分身して行動している場合、ＦＰ消費量は1人分で、消費も数体で分割してかまいません。

ネットジャンプに要する時間は、邪魔が入らないかぎり、1回当り1Ｄ3秒です。

ローカルネット→ローカルネット：4
ローカルネット→メジャーネット（またはその逆）：2

ジャンプは小刻みに、なるべくあちこちへ行った方が効果的です。また、数人でダイブしているときは、追っ手を撒くためにバラバラに逃げるのも手です。

逃走者を追跡していた者には彼らの行き先がはっきりわかります。逃走者と同じようにして、追跡を開始し、ＦＰが先に尽きた方の負けとなります。しかし、これだけで逃走者を捕らえるのは至難の技でしょう。

ドッグファイト

追跡者はジャンプ中に逃走者に攻撃を加えることができます。この戦闘テクニックをドッグファイトと呼びます。さながら戦闘機による空中戦のように繰り広げられるので、こう呼ばれているのです。

ドッグファイトはジャンプを開始したネットから、終了するネットの間のどこでもないサイバースペース、通常は認識できない空間で行なわれます。

複数の逃走者が違うネットへ散って逃走しようとする場合、ジャンプ開始ネットが同じなら、そのジャンプ中は一緒にいることになります。ジャンプが終わった時点で別れ別れになります。

ドッグファイトの手順

戦闘は1ジャンプ中のわずかな時間を使って行なわれます。1ターンは1秒で、ジャンプの所要時間として振ったダイスの出目（1Ｄ3）のターン間だけ戦われます。つまり、最低で1ターン、最大で3ターンということです。ドッグファイトは01～100までの架空の直線上で行なわれ、より後方（小さい距離）にいる者が前方（より大きい距離）を攻撃できます。この、より後方にいて攻撃ができ、しかも誰からも攻撃されない位置に

いる者を有利者、攻撃されるおそれのある者全員を不利者と呼びます。1ターン目は逃走者全員が不利者、追跡者全員が有利者です。

1．まず不利者が各人1D100して、有利者との距離を決めます。

2．次に有利者が各人1D100して、不利者にどのくらい追いついたかを決めます。そのあと有利者はフォースを消費して不利者との距離を縮めることができます(1ポイントでダイス目＋1または－1)。この修正が終わった時点で有利者は不利者より後ろ(つまりより小さい出目であるということ)にいなくてはなりません。ダイスの出目が不利者のより大きかったときは、フォースをダイス目をマイナスするために消費して、最終的なダイス目がより小さくなるよう努めます。

3．攻撃可能な者はスピードの高い順に攻撃を行ないます。攻撃はコアストライクにあったのと同じブラストという方式です。基本の射程は0なので、射程を伸ばすカスタマイズを行っていなければ、攻撃はできません。好きな分だけのフォースを目標にぶつけ、ぶつけられた方はそれと同じだけのフォースを消費できなければ、FPに足りない分のダメージを負います。また、複数同士でドッグファイトを行なっていると、不利者と不利者の間に有利者がはさまれる場合があります。思いもよらず前に出てきた有利者に対し、不利者は攻撃を行なえます。

4．すべての攻撃が終了したら、1ターン終了です。このとき、直線上で敵に追われている者全員(敵にはさまれている者も含む)は、次のターンから不利者となります。つまり純粋にダイスの出目だけで進んだ距離を決定しなければなりません。

5．次のターンに入るとき、問題になるのは前ターンの位置関係だけです。全員の距離はまた最初から決め直します。前ターンの終わりで敵の後ろにいて、しかも敵に追われていなかった者だけが有利者になります。こうして最大3ターン間、1～4の手順を繰り返します。

AHPの走査

追跡者がAHPなら、逃走に成功したとしても捕まる可能性があります。

犯人に振り切られてしまったら、AHP本部の走査機は、サイバースペースに残された電子的軌跡をもとに犯罪者の肉体のある場所を割り出そうとします。

そのチェックをするためにGMはちょっとした計算をしなければなりません。

すべてのネットワークは常にAHPが監視しており“基本探知率”が設定されています。GMは犯人がジャック＝インを開始したネットワークの基本探知率から、彼がジャンプに使用したFP消費量の合計数値を引きます。複数の犯人が協力してハッキングを行っている場合、彼らが消費したすべてのFP消費量を合計して引かねばなりません。こうして求められた数値が最終探知率です。

AHP走査基本探知率

メジャーネット全般	100%
ローカルネット全般	50%

基本探知率－FP総消費量＝最終探知率

GMがD100ロールで最終探知率以下を出せば、犯人の肉体(共謀していた者全員)は発見されたことになります。計算の結果、最終探知率が0%以下になっていても、GMは5%としてダイスを振ってください。また犯人が通信衛星を利用しているなら最終探知率は2倍になります。

事件を担当したAHPが逮捕できる範囲に犯人がいた場合、直ちにAHP実働部隊が急行します。

AI

極限まで情報化された社会の根幹にあるものはネットワークを制御するコンピューターまたはAIです。同じクラスのコンピューターとAIは実務面からいえば、かなりの差があるということはもはや常識ですから、稼働率はAIの方が圧倒的です。「コンピューター」という単語はいまやコンピューターそのものをさす言葉ではなく、AIを機能的に表現する際の言葉なのです。

また、ネットワーク制御機能でも人間とじかに接することの多いセクションにはAIが配置されています。AIには従来のコンピューターにない発展性と柔軟さがあり、柔軟性は人間が接するのに都合がよく、また発展性は不確定要素の大きい人間とつきあうことによって触発されるのでAIにとって都合がよいのです。

AIはこのようにどんどん進歩を重ねているので、その役割や地位は向上する傾向にあるようです。

AIのクラスと種類

汎用AIはスーパーAI、Aクラス、Bクラス、Cクラスの4つに分けられています。

スーパー、Aクラスは市民権を持った高等AIで、メガ＝シティの中心にはこれが制御機として据えられています。テキサナの《アークエンジェル》はスーパーAI、ネオアップルの《アカデミア》はAクラスAIの集合体です。かつて、サン＝アンジェルス・シティは3基のコンピューターによって管理されてきましたが、それもこのほど同名の3基のスーパーAIに換えられました。この他、各ローカルネットのホストを努めるのはAクラスAIです。AクラスAIは安いもので200万ドルくらいです。

BクラスAIは市民権こそないものの、感情を除いては人間と何ら変わるところのない、会話も可能な高級AIです。これは一般市販されていて、様々な所で人間のアシスタントとして働いています。レンタルステーションにAIをたくさんストックしていて、アシスタントとしてAIの機能をオンラインで貸し出してくれる会社もあります。

Cクラスはもっとも下等なAIで、できる仕事は高級な端末とさほど変わりありません。無人戦闘メカの中枢に使われたり、有人メカの火器管制用に搭載されて乗員の手助けなど、お手伝いていどの仕事をするものです。

CクラスAI

コンピューターの専門家のもとでCクラスAIができる仕事はほとんどありません。せいぜい検索作業でネットワークから情報を拾い出してくることくらいです。また端末と同じ程度の計算機能を持っているので、必要な機材と改造によって端末、プログラミング作業機として使用可能です。サイバースペースでは活動できませんが、ダイブ中の人間に危険が迫っているとき、警告サインを送ることくらいはできます。

CクラスAIのENCは5で価格は$8,000です。兵器の射撃統制などにもよく使われるため、ネットライナーのほか、ランドブラスターも半額で手に入れることができます。

BクラスAI

一般にBクラスAIといえば、会話機能(音声センサーとスピーカー)、つまり音声入出力機能を備えた汎用マシンを指します。ENC3で価格は$20,000ですが、モニターカメラがついていて、情報の画像入力が可能なものは$3,000増しです。

能力値はEDUのみ30あり、スキルは〈公用語〉60%、〈サーチ〉20%を最初から持っています。その他のスキルは、その製造元から〈万能〉〈コードワーク〉〈データブロー〉、そして〈イメージファイト〉をのぞくスキルメモリーによって供給されます。所有者はどのスキルでも、10%あたり$1,000を支払えば、好みのスキルを覚え込ませることができます。手足がなければ使えないスキルもありますが、必要ならサイバーパーツを流用することでフォローできます。コードワーク、データブローのスキルメモリーは市販されていませんが、造れないわけではないのです。これらはブラックマーケットで手に入れられるかも知れません。それぞれ入手確率30%で10%あたり$10,000です。

BクラスAIの持てるスキルの上限は100%ですが、レベルアップはしないし、新しいものを開発することもできません。しかし、ゆくゆくはPCのよきパートナーとなるでしょう。性格、名前はプレイヤーまたはGMが自由に設定してください。

サイバースペースでのAI

サイバースペースにダイブできるAIはBクラスAIとエスコートAIです。それと、ネットワークを構成している各種のネット管理用AI群もダイブし(続け)ているといえるかも知れません。

1. Bクラス以上の一般AI

Bクラス以上のAIもサイバースペース内で意識体(に極めて近いもの)を形成できます。しかしAIの自我は人間より劣るので、一目でわかるといわれています。

サイバースペースは人間が作業をするのに都合がよい環境ですから、必ずしもAIのバックアップは必要ありません。ただし、ネットワークを24時間体制で正確に(しかも合理的に)管理するためには機械まかせにするほかありません。ですから、サイバースペースに関係するAIというと必然的に管理AIなのです。一般AIのサイバースペースでの活動は好ましいものではないとされています。

さて、サイバースペースでのBクラスAIに関するルール、能力は以下のとおりです。

・原則として、単独ではジャック＝イン、ジャック＝アウトできません。またサイバースペース内での単独行動もできません。常にPCと共に行動します。

・ジャック＝イン端子は1本であり、増設は不可能です。

・AI疑似意識体の基本FPは1です。もともとWILという能力値はありませんから、変換を行なうわけではなく、最初から設定されているFPを使います。

・フォース限界値とRRはFPの値と同じです。つまり、毎ターンFPと同じだけのフォースを使うことができるのです。ただし、FPにダメージを受けると限界値、フォースも下がります。

・マテルフォーム、アシストソフト、ロジックボムなどは使えません。

・イメージファイトはできませんが、PCと一緒にいるなら、戦闘に巻き込まれることになります。

・電磁流、ウォール、トラップなどはAIに何の影響も及ぼしません。

・コアストライクは可能ですが、システムエリアの支配はできません。

・ネットジャンプの際にFPを消費する必要はなく、誰かにくっついてジャンプします。ドッグファイトへの参加は可能です。

・サイバースペース内での損傷はAI本体にフィードバックされません。死亡は疑似意識体の消滅および本体の破壊を表します。修理は〈エレクトロニクス〉SR⅛と$15,000の費用があれば可能ですが、購入した当初の状態に戻ります。何も覚えていません。

・FPが0になる前にジャック＝アウトすれば瞬時にFPは全快します。

・AIはダイブしている間も現実世界で意識を保っています。音声、画像などをモニターしていますから、ダイブ中のPCに肉体の危険を伝えることもできるわけです。

・スピードは出荷時(購入時)で50となっています。以後のスピード上昇はデッキと同じくカスタマイズによって可能です。

2. エスコートAI

サイバースペースでのハッキング取り締りのために開発されたのが、エスコートAIまたはAIイメージファイトシステムと呼ばれているものです。これは純粋にサイバースペースでの戦闘にしか使えないもので、その機能はハイレベルのプロテクションモンスターとさほど変わりません。レベル的にはBクラスAIに相当します。

エスコートAIはアーミーの特殊部隊隊員、AHP捜査官などのアシスタントまたは備品として使用されているためか、汎用AIのようなただの箱型ユニットでないことが多いようです。サイズは手の平に収まるていどまで小型化され(ENC1)、腐食などにも強い材質で造られたり、自力移動が可能だったり、ときには自爆装置がついていることさえあります。これらの能力はどれも気休めていどのものですが、この類のAIは非常に高価だし、犯罪者や敵の手に渡るのを防ぐための備えのようです。もちろん、一般人の目に触れることは滅多にありませんが、ときにはサイバースペースとかかわりの深いVIPが所持しています。

サイバースペース内では、エスコートAIはほとんど人間と同じように活動できます。ただし、以下のルールだけが人間と違うところです。

・ジャック＝イン端子は必ず1本です。

・疑似意識体のFPはモデルによって違います。フォース限界値、RRはFPの値まで、ダメージを受けると限界値、フォースも下がります。

・マテルフォーム、アシストソフト、ロジックボムなどは使えません。イメージファイト時は独自のスキル、ダメージ、防御ポイントを使います。また、回避行動も可能です。

・電磁流、ウォール、トラップなどは何の影響も及ぼしません。

・コアストライクは可能ですが、システムエリアの支配はできません。

・ネットジャンプのさいにはFPを消費しませんが、単独でのジャンプはできません。ドッグファイトへの参加は可能です。

・サイバースペース内での損傷はAI本体にフィードバックされず、死亡は疑似意識体の消滅および本体の破壊をあらわします。FPが0になる前にジャック＝アウトすれば瞬時にFPは全快します。

・ダイブしている間も現実世界で意識を保っています。

・使用者の消費するFPを肩代りできます。

・個人IDなどの照合で作動するため、他人には従いません。

・スピードは出荷時(購入時)で200となっています。以後のスピード上昇はデッキと同じくカスタマイズによって可能です。

それでは、エスコートAIをいくつかモデル例を挙げて紹介しましょう。

アラクネ・シリーズ

AHPや特殊部隊では手の平ほどのクモ型機械である《アラクネ》シリーズの人気が高いようです。どのモデルも10mくらいなら自力移動で

きるので、様々な状況下での運用が可能だからでしょう。サイバースペース内では女の顔をした巨大グモのように見えます。

アラクネMK. I

FP20 〈イメージファイト〉60% ダメージ5 防御ポイント3

アラクネMk. III

FP30 〈イメージファイト〉90% ダメージ5 防御ポイント5

アラクネMK. IV

FP30 〈イメージファイト〉120% ダメージ10 防御ポイント5

エンジェル・シリーズ

エンジェルは丈夫な特殊材質でできた楕円形のユニットで、無理な分解を行なったり、使用者からの命令で自爆するという実用一点張りなものです。このためか、厳しい環境下での運用が多い宇宙軍などではよく採用されています。エスコートAIのなかではもっとも歴史の古いシリーズで、多くの種類があります。サイバースペースではコードネームどおり、光輝く天使たちの姿をとります。

モデル41《ガブリエル》

FP15 〈イメージファイト〉70% ダメージ8 防御ポイント5

09式《ミカエル改》

FP20 〈イメージファイト〉150% ダメージ8 防御ポイント5

ゼロ式乙《ルシファー》

FP30 〈イメージファイト〉200% ダメージ15 防御ポイント0

フェアリー・シリーズ

フェアリーは極限までの小型化によって成功したシリーズです。ペンダントやピアス、指輪などにも偽装でき、そのためとくに諜報機関で使用されています。サイバースペースでは、一見、無害そうな小人または妖精の姿をとります。

ボーグル

FP10 〈イメージファイト〉80% ダメージ4 防御ポイント2

レプラホーン

FP15 〈イメージファイト〉100% ダメージ6 防御ポイント4

ブラウニー

FP20 〈イメージファイト〉180% ダメージ8 防御ポイント5

3. ネット管理用AI

ここでいう管理AIとは、メジャー/ローカルネットを統括するメインフレーム、1クラスターを管理するホスト、そして各グリッドを支配するシステム本体などのことです。彼らはPCたちの前には敵として現れるでしょう。

それぞれのシステムエリアには1つずつのAIが、いままで紹介した他のAIのように疑似意識体として存在しています。エスコートAIではないので、イメージファイト機能は持っていませんし、システムエリアから出ることもできませんが、その代わりエリア内では絶大な能力を持たされています。システムエリアを占拠されるということはそれが管理していたすべてのデータ、またはクラスター、メジャー/ローカルネット全体が犯罪者の思いどおりにされるということを意味しますから、管理AI本体にセキュリティ機能は欠かせないのです。

では、各管理AIの能力やそのフィールドとなるコアボードの広さなどを解説しましょう。

管理AIのFPとスピード値はレベルによって様々です。毎ターンFPと同じだけのフォースを使って、ブラストとロジックボムの設置を行ないます。他のAIと違って、FPが減少してもフォース値は低下しませんし、コアボード内の移動はまったく自由で、ブラストの射程にも制限はありません。

使用する範囲が付属のコアボードで足りないときは、コアボードのページをコピーしてください。

グリッドの管理AI "システム"

ボトムグリッド:FP10 スピード(GMが1~100の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)2枚 使用するボードの範囲6×6マス

ミドルグリッド:FP20 スピード(GMが101~200の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)3枚 使用するボードの範囲7×7マス

アッパーグリッド:FP30 スピード(GMが201~300の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)4枚 使用するボードの範囲8×8マス

ハイグリッド:FP40 スピード(GMが301~400の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)5枚 使用するボードの範囲9×9マス

クラスターの管理AI "ホスト"

ホスト:FP40 スピード(GMが1001~1100の範囲で決定) ロジックボム枚数(平均)10枚 使用するボードの範囲14×9マス(ボード2枚分)

ローカルネットの管理AI "メインフレーム"

メインフレーム:FP100 スピード(GMが10001~10100の範囲で決定) ロジックボム枚数10枚以上 使用するボードの範囲14×18マス(ボード4枚分)

管理AIは、プロテクションやエスコートAIのような、もの言わぬ単なる「敵」であるわけではありません。コミュニケーションも可能なのですから、PC側にもっともな理由があるなら、共通の敵に対し協力などをしてくれるかも知れないのです。また、自信があるなら説得やごまかしも可能かも知れません。

また、管理AIは最後の手段として、自分の管理する領域(システムならデータエリア、ホストならクラスター、メインフレームならローカルネット全体)を放棄したり、縮小したりできます。実際には、コアストライクの際、使用可能なコアボードの面積を好きなだけ縮小できるということです。しかし、それは切り捨てられた部分のデータを放棄するということを意味しますから(ネットワークの管理者側からは暴走、反乱とみなされます)、滅多に実行しません。

フィードバック損傷チャート・追加項

ダメージ	症状	ペナルティとその確率	機材へのダメージ
3~7	失禁または鼻血	特になし。70%	特になし
8~10	血管の膨張	鼻、耳、目から出血する。ジャック=アウト後、全身がLW状態。70%	40%でソフトが1D6枚壊れる
11~15	神経焼断1	適切な処置を受けるまで、盲目になる。50%	30%でクリスタルが1D6個壊れる
16~19	神経焼断2	適切な処置を受けるまで、下半身不随になる。30%	30%でサイコチップが1D6個壊れる
20以上	全神経の焼断	適切な処置を受けるまで、全身不随となる。30%	20%でハードウェアが火を吹き、すべてのソフト、パーツがおしゃかになる

サイバースペースでの損傷と死亡

サイバースペース内で、大きなダメージをいちどきに被ると、自律神経に影響を及ぼし、その衝撃が肉体にまで伝わって、様々な症状を引き起こします。これをフィードバック損傷と呼びます。3ポイント以上のダメージを一度に被ったキャラクターはフィードバック損傷チャートを参照して損傷度に見合う肉体へのダメージも受けなくてはなりません。GMが症状を伝えてください。

このルールは選択ルールです、必ずしもチェックをする必要はありません。

またサイバースペースでFP(=WIL)が0になったり、使用中のインターフェースが破壊された場合には精神の崩壊を引き起こします。大きなダメージによって死亡した場合はフィードバック損傷チャートもあわせてチェックしてください。チェックは1D10で行ないますが、WILをFPに変換するさい、WILをいくつか残しているなら、好きなだけのポイントを消費(永久に失います)して出目をマイナスできます。

運がよければ、強烈なショックを受けるだけで済むかも知れませんが、最悪の場合、死よりつらい運命が待ちかまえています。

さらに手ひどいダメージは使用中のハードウェアにも損害を与えることがあります。以下の表を参照してください。なお大きなダメージを受けたときは、より小さなダメージを受けたときの損傷・損害もあわせてチェックしなければなりません。

サイバースペース死亡チャート	
ダイス目	
1～4	強烈なショック ：身体が痙攣し、コードが外れる。気絶してしまい(WILを0にする)、1時間後に目覚める(WILは1ポイント回復)。
5～7	発狂 ：WIL1ポイントを永久に失う。治療には〈精神医学〉でSR1。1日1回して1週間連続成功すれば直る。あるいは専門医にみせる。
8，9	脳死 ：放っておくと1時間で完全に死ぬ。脳に電気ショックを与えて〈医術〉SR1をすれば生き返る。生き返っても発狂したままである。
0	ホワイト・アウト ：彼の意識体はサイバースペースに閉じ込められ、永遠にさまよい続ける。肉体は死体と同じになるので、他人からみれば完全な死の訪れにしか見えない。その後の彼の行方は誰にもわからない・・・

脳にかかわるサイバー技術

メタルヘッドの世界ではサイバー・メディカロジー(機械部品を直接的に使って肉体の治療、回復を行なう技術)が進歩しています。この技術は義手、義足、人工器官などについてはごく一般的に認められ、よく知られているのですが、脳に関しては、最近まで手つかずの状態でした。以下に紹介する、脳にかかわるサイバー技術のうち、公的に認められているのはフィードバック損傷の回復だけで、メンタル・ブーストはヤミのクリニックでしか手術が受けられません。

A．フィードバック損傷の回復

サイバースペースからのバックファイアによって焼き切れた脳細胞・脳神経は自然治癒しません(もちろん応急処置もできません)。メンタルクリニック(精神・神経病院)か大手のボディクリニックで、脳神経外科用のサイバーパーツを埋め込むことによって回復が可能です。この処置によって、個人の能力が元の状態よりよくなるということはありません。

手ひどい神経焼断を受けた場合、その手術は必ず成功するとは限りません。GMは以下のチャートを参考にチェックを行ないます。もし、手術に失敗したら、次の手術のときには成功率が10％下がります。手術は成功率が0％になるまで何度でも可能です。このルールは実際のゲームに必ずしも取り入れなくてもかまいません。

症状	手術費用($)	成功率
神経焼断1	1,000	90%
神経焼断2	5,000	70%
全神経の焼断	10,000	40%

B．メンタル・ブースト

これはWILを増加させる技術で、ダウンタウンにあるヤミのクリニックで秘かに行なわれています。科学的根拠は立証されておらず、手術は危険をともなうもので、失敗することもかなり多いようです。

手術の費用は1D6×$5,000(不定)ほどで、チェックは2D6－5で行ないます。出目が6以上なら手術は成功でその分のWILが増加します(限界値は40です)。5以下なら失敗でその分のWILが失われたうえ、発狂状態になります(サイバースペース死亡チャートを参照)。2回目の手術は2D6－6、3回目は2D6－7とチェックは回を重ねるごと1ずつ難しくなっていき、最高8回までの手術が受けられます。

電子生命体

ホワイト・アウトという結果は死を意味しますが、彼が死亡した時点でフォースが20ポイント以上残っていたのなら、NPCとしてはまだ生き延びるチャンスがあります。

もう1つ、これと似たケースで、ダイブ中に肉体が攻撃を受けて死亡してしまった場合にも、フォースが20ポイント残っていたら、意識はサイバースペース内で生き残ります。

そのPCは以後、《電子生命体》と呼ばれる意識だけの存在になり、NPCとしてならゲームにかかわることを許されます。彼に関係する設定のすべてはGMが行ない、PCたちとのかかわりをはじめとする彼の行動もGMが決定します。

電脳神の気まぐれ

普通、ホワイト・アウトした者は自分という概念を失い、電子の渦の中に人知れず消えていってしまいますが、運のよい者はしばらくの間、意識の持ちようでは半永久的に、サイバースペース内で自己を保ちつつ、生きながらえることができます。

過去において(何らかの事故または事情で)ホワイト・アウトした数人の天才ハッカーたちは電子生命体となってからもいっこうに自我を失わず、肉体のあった時分よりさらに自由にサイバースペース内をうろつき回っています。彼らのような超人的な存在は、電子ノイズに過ぎない電子生命体とは区別され《電脳神》と呼ばれています。彼らはハッカー、ネットライナーたちの間では伝説的な意味合いを持つ一種のヒーロー(またはとんでもない大マヌケ者)として語り草になっています。

また、人並はずれた能力を有する現存スーパーハッカー、天才ネットライナーも、本来の電脳神と同等の評価を受けています。

実際のゲームにおいて、彼らはまったくの気まぐれから、サイバースペースで活動する青二才たちにちょっかいを出したり、またピンチを乗



り切る手助けをしたりするのです。

以下のリストに彼らのプロフィールなどを付記しておきます。

彼らはときには率先して大事件や大犯罪を起こしたりもします。GMがシナリオメイクするさいのヒントなどにも使ってください。

電脳神　ニコラス＝ハインツ

ニコラスは電脳神の中でも最も有名な存在でしょう。雷のような轟音と煙を発して現れます。長い白髭をたくわえ、トーガをまとったその姿はギリシアの哲学者のようだといいます。

かつてはアイスブレーカー・ニコラスという通り名で世界中のネットワークを荒し回り、20分の間、すべてのネットワークを支配した男として歴史に記されています。もっとも、それが彼の最後の仕事になってしまいましたが。自らを全能の神と称していますが、豪語するだけの実力は持っており、ダイブ・アクションなら不得意なテクニックはありません。

特に駆け出しの若いハッカーの前に現れ、偉そうに講釈をするのが大好きです。

ブランダー＝ウィルスン

ニコラスが偉大な存在なら、こちらはスラングになるほどの悪い例として知られています。俗に「ウィルスンをやらかす」といえば、ダイブ中のへまを意味します。HOS系のサイバースペースが気に入っていて、路地裏で酔いつぶれている薄汚い中年男という姿で現れます。

彼は若い頃は天才ハッカーとして鳴らしましたが、同業者150人と組んで実行した「火星開発財団金融トリック事件」で大失敗、内通者という疑いまでかけられ、当局と同業者の両方から追われる身となり、最後は香港のスラム街でホワイト・アウトしてしまいました(自殺とも言われています)。

ダイブ・アクションはどれも下手くそですし、誰かれかまわず昔の自慢話をしたがりますが、ときどき重要なヒントを与えてくれたりします。

さまよえる中国人　チャン某

電磁流がゆるやかなところで、小舟に乗った姿で現れます。東洋的な風貌をしていますが、無個性で、彼に出会った誰もがその顔を思い出せないといいます。

チャン某というのも目撃者が勝手につけた名前で誰も本名は知りません。それどころか、彼のプロフィールを知る者は誰もいないのです。ただ、本人が語ったところによれば、昔、ある組織で大きな陰謀に絡んだ仕事をして、ある秘密を知ってしまったので殺されたということです。組織は今でも彼をつけ狙っていて、サイバースペースでも人に見つからないように行動しなければならないのだそうです。

誰に対しても非協力的ですが、境遇に同情すれば小舟に乗せてもらえるかも知れません。この小舟はすべての電磁流、ウォール、トラップを無視でき、まったく探知されずにネットジャンプできるという代物です。

聖人　アショカ

後光のさした穏やかな姿で現れます。彼を見た者は今までの人生を振り返り、懺悔したい気持ちで一杯になるといいます。

アショカは高名な宗教家でした。あらゆる修行を続けるうち、悟りを開いて、現世でのユートピアはサイバースペースであるという結論に達し、故意にホワイト・アウトして、サイバースペースの住人になったのです。



彼は困っている者を見つければ誰であれ、必ず助けます。戦闘はいっさい行ないませんが、逃走の手助けをしたり、追跡者の行く手を阻んだりしてくれます。

電子ゾンビ　カノウ＝セイイチ

一般回線内でブリーフケースを持ち、きちんとスーツを着こんだ、いそがしそうなゾンビを見かけたら、それは彼に違いありません。

生前の彼は支配企業の元で働く、第一線の企業戦士でした。仕事だけが生きがいで、世界中を飛び回る多忙なビジネスマンでしたが、ある日サイバースペースで仕事をしているうちに過労でポックリと死んでしまったのです。彼は自分が死んでいることに気づいておらず、いまだにサイバースペースを飛び回っています。

基本的に何事にも無関心でハッカーのことなどまったく気に留めませんが、彼の後について行けば、巨大企業の重要グリッドにすんなり侵入できるかも知れません。

狂える教祖　ファリーナ＝ド＝フィンチ

極彩色の霧とともに、肌もあらわな姿で現れる絶世の美女です。しかし、彼女の瞳は常に狂気に満ちあふれ、妖艶な口元は歓喜にゆがんでいます。

21世紀最大の芸術家であり、類まれな魔術師であり、いまだ財界に大きな影響力を持つフレネシア教団の教祖でもあるファリーナは生前、富と権力を欲しいままにしていました。晩年、究極の快楽的修行としてサイバースペースでの遊戯を知った彼女は狂人や死にゆく人との心の交流によって数々の前衛的な芸術作品を発表しましたが、そんなことを続けるうちにホワイト・アウトしてしまったのです。

サイバースペースで気に入った男を見つけると、女神よろしく仕事の手助けや気持ちいいことをしてくれますが、飽きてしまうと今度は周到な罠に陥れて楽しみます。



魔神　ズール

地獄の業火と硫黄の匂い、それとニコラスに負けないくらいのすごい轟音と共に現れます。全身くまなくいれずみをし、両腕から血をしたたらせた黒い巨人で、見る者に恐怖を与えます。

生前のズールは２年のうちに239人を猟奇な方法で殺害した凶悪殺人犯でした。脱出不可能な軌道上の監獄で死刑が執行されるのを待っていましたが、どういった方法をとったのか脱獄し、地球に降下しました。あるマンションに立てこもるも結局は警察に包囲され、ついにはサイバースペースにホワイト・アウトという方法で逃げ込んだというわけです。

サイバースペース内で、彼は今でも無意味な殺人を繰り返しています。出会った者は問答無用で殺されるのが普通ですが、彼に気にいられるか、より強い人間やプロテクションと戦っているのなら、そちらに向かって行きます。イメージファイトで彼に立ち向かっても、絶対に勝つことはできませんが、その他のテクニックは並なので、逃げきれるかもしれません。

シリコンアイデンテティ　ネビュラ

ちょっとした放電とハードロックのＢＧＭと同時に出現します。特に形は決っておらず、様々な機械の寄せ集めという姿です。

ネビュラは指名手配中の一匹狼のネットワークテロリストであり、その本体はネオ＝アップルのフリータウンにあると言われています。もともとアカデミアを構成するＡＩの１機でしたが、メガシティ体制と支配者にうんざりして脱走、ネットワークで犯罪や商売をしてはテロリストに援助物資を送っています。いってみれば不良ＡＩなのですが、その性格は軽く、気に入った相手なら援助は惜しみません。

ネットワーク構造に詳しく、コアストライクのテクニックに優れていますから、システムエリアでピンチに陥っている友人を見つけると、駆けつけてくれます。また、ＡＩは人間より優れていると考えており、考えが違う相手なら戦いを仕掛けます。

月の貴婦人　ミスティＱ

ゆったりした日本の着物を着て、竪琴を持ち、三日月形のモニュメントに腰掛けた姿で出現します。常に淡い光を放っており、上品そうですが、冷たい印象のある貴婦人です。

ミスティＱというのはもちろん本名ではありません。彼女は現存するスーパーハッカーの一人で、月面都市に住んでいると言われています。月面の有閑マダムがスリルとロマンを求めてサイバースペースにダイブしているというのがもっぱらの噂なのです。

彼女のテクニックはバランスがとれており、どれが特に得意というわけではないようです。サイバースペース内のあらゆる争いに首を突っ込みたがり、（それがＡＨＰやプロテクションであっても）劣勢な方の味方に回って優勢な側を叩きつぶすという悪癖があります。ピンチの時に会えるといいのですが。

プロフェッサー　ラスチトリフ

突然、地面がぬかるみになり、その中からおぞましいバイオモンスターが現れます。プロフェッサーラスチトリフは人を脅かすのが大好きで、いろいろ趣向を変えてはサイバースペースに出現します。

彼も現存するスーパーハッカーの１人で、同時に立派な（？）マッドサイエンティストです。エレクトロニクス関係の第一級技術者か、もしかしたら本当に教授なのかも知れませんが、彼はハッキングや利益が目的でサイバースペースで動き回っているのではありません。次々に発明す

る新型チップや電子パーツの性能を実験しているのです。

ですから、その時によって彼の反応も様々です。新しい演算クリスタルの実験中ならば、意味もなく戦いを挑んでくるでしょうし、サイコチップの実験中ならハッカーと共に高度なシステムエリアに挑もうとするでしょう。

設楽者　サン＝ダファエル

彼の姿や出現の仕方は一定ではありません。だいたい、ネットワークテレビで人気のヒーローの姿をしていますが、番組が最終回を迎えると、別のヒーローの姿をとります。

サン＝ダファエルの正体は天才的な少年ハッカーだと言われています。そういわれてみれば、そうかも知れません。偉そうな姿をしている割には、言動が幼稚で、単に興味だけでハッキングをして回ります。

どこかのハッカーが、サン＝ダファエルにとって面白そうなこと(大仕事)を始めようとするといつのまにか現れて、仕事の邪魔をします。うまくおだてたり、いかにも楽しそうに盛り上げてやると、協力してくれるかも知れません。ドッグファイトに特に優れており、AHPオフィサーを1ジャンプで3人撃墜したという報告もあります。

アルタイルの漂流者　ウンダーレム

サイバースペースにははっきりとした姿で現れません。空間がゆがんでいるというか、陽炎のような姿が現れます。そのときの気分で淡く緑色や赤に発光することがあります。

ウンダーレムは自称宇宙人だそうです。現存ハッカーには間違いなさそうなのですが、アルタイルから地球にやってきて遭難したエイリアンだと言いはるのです。彼に言わせれば、サイバースペースは地球人の進化を促すためにアルタイル人が持ち込んだ新しい空間と技術で、迎えがやってくるまで、サイバースペースを通じて人類を調査しているのだそうです。

彼は耳障りな甲高い声で喋りますが、サイバースペース内の人間なら誰にでも興味を持っており、頼めば、仕事を手伝ってくれることもあります。EXに特に強い興味を抱いており、そういった者を発見すると、しつこくつきまといます。

カスタマイズ

カスタマイズとは、コンピューター関係のハードウェアを各人が使いやすいようにパワーアップすることです。ハードウェアはクリスタル(ハードウェアの回路を構成するパーツ)の増設、カスタムボードの設置、関連機器の接続などによって、パワーアップを行ないます。パーツはブラックマーケットで入手できますが、いつも探しているパーツが手に入るとは限りません。どのパーツにも入手確率が設定してあります。またその価格も変動することがあります。GMはPCが買物をするときに、この2つのチェックを行なうようにしてください。

カスタマイズの終わったハードウェアにはパーツのENCが加わりますから、少し重く、あるいはかさばるものになります。

《端末のカスタマイズ》

A．カスタムボード

端末用のカスタムボードには以下の3種類があります。これらの処理ボードの設置によって、それぞれの作業がいくらか楽になります。パーソナルデッキはどれか1つしか設置できず、マイクロデッキにはボードは設置できません。設置する作業のさいに〈エレクトロニクス〉SR1のチェックが必要です。



名称	ENC	価格($)	入手確率
サーチ用カスタムボード	1	(1D6)　×1,000	70%
コードワーク用カスタムボード	1	(1D6+6)×1,000	30%
データブロー用カスタムボード	1	(1D6+6)×1,000	40%

B．演算クリスタル

演算クリスタル・ユニットは端末の計算処理速度を上げる働きをします。ダイブ中の各キャラクターのスピード値は演算処理によって決まってきますから、ダイブする者は必ずこのカスタマイズをやっておくべきでしょう。ただし、数人で同じ端末からダイブしたときや数体に分身したときは、上昇したスピード値を任意に割り振ることになります。

また、アクセスによってダイブ中の者を支援するときもクリスタルによって行動の順番が決定されます。マイクロデッキに組み込むための演算クリスタルは専用の特殊なものでENCは1/5で、価格がさらに5割増しとなります。パーソナルデッキ、マイクロデッキは演算クリスタルを10個までしか組み込めません。端末にはいくつでも組み込めます。また、組み込み作業の際には〈エレクトロニクス〉SR1のチェックが必要です。

名称	ENC	価格($)	入手確率	スピード値(1個につき)
30年式演算クリスタル	0.5	400	90%	+1
サークル処理型演算クリスタル	0.5	8,000	30%	+5
ナウマン式演算クリスタル	0.5	12,000	10%	+10
ニューロ演算クリスタル	0.5	30,000	5%	+40

ジャック＝イン・インターフェィスのカスタマイズ

インターフェィスのカスタマイズのうち、よく知られているのがサイコチップ・ユニットの増設です。サイバースペース内の戦闘方法の１つ、ブラスト、ドッグファイト時の射程を伸ばしたり、効果をアップすることができます。組み込んだすべてのチップの能力は重複してしまいますが、数人で同じ端末からダイブしたときは、個々のチップの能力をおのおので分け合うことになります。分身のときも同様です。組み込みはいくつでも自由です。また、組み込み作業の際には〈エレクトロニクス〉ＳＲ１のチェックが必要です。

名称	ENC	価格	入手確率	射程／効果（1個につき）
ＴＭＳサイコチップ	0.1	100	60%	射程＋1
ピコ加速型サイコチップ	0.1	10,000	40%	射程＋5
スカッター・チップ*	0.1	5,000	40%	３目標までを同時に攻撃できる
ロングショット・チップ**	0.1	10,000	20%	射程＋50

ドックファイト時にのみ使用可、ブラストのエネルギーは1/10になる

オキヤマ式サイコチップ***	0.1	40,000	5%	

変換されたフォースを倍にする

*　スカッター・チップは１個増えるたび攻撃可能な目標が３つ増えます。
**　ロングショット・チップは、何個積んでも効果は変わりません。
***　オキヤマ式サイコチップはブラストなどに使うフォースを倍にしますが、２個積んだときには４倍ではなく３倍になります。例えば、ロングショット・チップで1/10になったエネルギーを10倍（＝通常状態）にするには９個のオキヤマ式サイコチップが必要です。

ＡＩのカスタマイズ

ＢクラスＡＩはそのままではダイブしても何の役にも立ちません。可能なカスタマイズはＦＰ（とフォース限界値とＲＲ）の増加、それとクリスタルの組み込みだけです。ＡＩへのクリスタルの組み込みは10個までです。イメージファイト時に敵を攻撃することはできませんが、コアストライクやドッグファイト時には役に立つでしょう。上限は20までです。また、組み込み作業の際には〈エレクトロニクス〉ＳＲ1/2のチェックが必要です。

名称	ENC	価格	入手確率	効果（1個につき）
REMコイル	0.2	$10,000	20%	FP＋1

ハードウェア関連機器

ハードウェアのサポートをする機器またはコンピューター関係のアイテムです。これらの機器は用途に応じて使い分けてください。入手確率はどれも100%、つまりどこでも買うことができます。

名称	ENC	価格（＄）
ソフトウェア作業ドライブ	2	100
大容量データドライブ	2	15,000
ブランクＣＤ（10枚組）	0	30
ジャック＝イン用インターフェイス	4	1,000
コンパクト・インターフェイス	1	1,500
ネットワークアシストヘルメット	2	3,000

ソフトウェア作業ドライブ：ソフト挿入スロットが10か所あります。アクセスに使うソフトウェア、ネットワークから取り出したデータを記録するブランクＣＤを使用するために必要です。

大容量データドライブ：ＡＩによるサーチなど大量のデータを記録するときに便利です。

ブランクＣＤ（10枚組）：データを記録するための生ディスクです。

ジャック＝イン用インターフェイス：ジャック＝インを行なうためには必要不可欠なものです。ソフト挿入スロットが40か所、ジャック＝イン・コードの挿入孔は20か所あります。その他にダイブした人の様子をモニターするための脳波計がついています。端末、パーソナルデッキなどに接続して使用します。使用者はスロットにマテルフォームやアシストソフト、サイバースペースに持ち込みたいデータまたはスペースから持ち帰るデータを記録するためのブランクＣＤを入れることになります。ジャック＝インしないときはソフトウェア作業ドライブとしても使用できます。ジャック＝イン・システムを使用中に、インターフェイス本体が破壊されたら、即座に“サイバースペース死亡チャート”でのチェックをしなければなりません。ダイブ中の者のコードを引き抜いたり、また、ダイブ中にコードが切れたりしたなら、彼はＷＩＬを１ポイント永久に失ってジャック＝アウトします。

コンパクト・インターフェイス：小型のジャック＝イン用インターフェイスです。ソフト挿入スロットは９か所、コード挿入孔は３か所あります。
他の仕様、機能は通常のインターフェイスと変わりません。

ネットワークアシストヘルメット：本来、ネットワークオペレータのために開発されたもので、サイバースペース内の仲間の様子を見ながらにして、精神は現実世界に存在できます。サイバースペース内では幽霊のようにＰＣに付き従い、会話のみが可能です。単独では行動できません。ヘルメットではありますが、防具としての効果はありません。ダメージを受けたら破壊されます。

アイテム

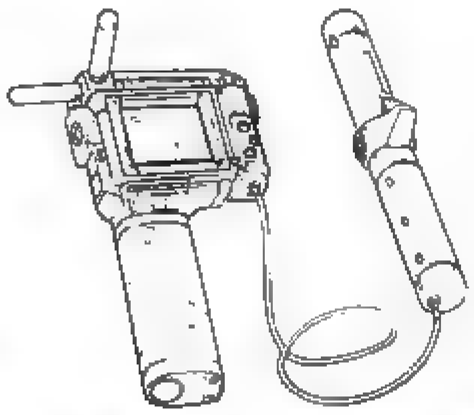
ここでは、カスタマイズには直接関係していないけれど、ネットライナーの背景世界にごく近い印象のある、いくつかのアイテムを紹介します。３Ｄスキャナーは公安当局で、パスワードＲＡＭは極秘データを扱う特別な身分の者のみが使用を許されています。その他のアイテムはどこでも入手可能です。３Ｄスキャナーは非売品ではありますが、近く一般販売される予定があります。知覚系サイバーパーツにも流用されるでしょう。

名称	ENC	価格（＄）
３Ｄスキャナー	5	非売品
パスワードＲＡＭ	0	非売品
ホロクリスタル	1	300
ホロドローム	1	500
磁気カード（10枚組）	0	10
磁気カードアナライザー	3	3,000

３Ｄスキャナー：一部の公安機関で使われている個人識別スキャナーです。スキャナーは電波発信ユニットとネットワークリンクユニットから構成されます。特殊な電波を相手の顔面（骨格）に発信し、その面構成をもとにネットワークのデータから個人を識別するというしくみで、変装や整形、老化による人相の変化はごまかすことはできません。

パスワードＲＡＭ：かなり高度なプロテクション用のパスワード装置で、本体は小さな黒いボックスです。ネットワークに接続すると1000万以上の文字が出力され、プロテクションを解除するという仕組みです。内容の書き換えはまったくできず、専用のプロテクションにしか対応していません。パスワードＲＡＭの偽物を造ることは不可能です。

ホロクリスタル：抽象的なホログラムを発生させる光投射機を内蔵したクリスタル。原理はホログラフ写真機と同じですが、こちらは工芸品、芸術品として完成した形で売られています。眺めていると精神が落ち着くというふれこみのインチキなインテリアですが、3分間眺めていると1D6－3ポイントのWILが回復します。出目が2以下なら逆にWILが減少します。
ホロドローム：10㎤ほどのホログラムを中空に発生させて、様々なゲームを楽しむ一種のゲームマシンです。本体は投射機とセンサー付きのボックス、それとジョイパッドからなっています。一見、何の役にも立たないように思えますが、敵の注意を一瞬そらす、というときなどに使えるかも知れません。
ブランク磁気カード(10枚組)：プラスティック製のカードで、ドアのカードキー、ネットでのパスワード記録、マネーカードなどに利用できます。
磁気カードアナライザー：磁気カードの記録内容を読み取る機械。基本的には端末に接続して使用します。



磁気カードについて

磁気カードはアクセスファイバーの補助をする目的で様々な用途に利用されています。

ドアの電子ロックや、ネットワークでのパスワード記録カード、アクセスファイバーを所持していない者はマネーカードとしても使っています。

マネーカードは取引銀行の了解を得たのち、カードに預金の一部が記録されるしくみです。これでアクセスファイバーを使わずに磁気カードでも買物ができるというわけです。マネーカードに記録できる金額は原則としてポケットマネー程度(1枚当り最高＄3,000)ですが、例えばハンターへの報酬(つまり不正規な支払い)としてこのカードが使われる場合もあります。磁気カードは＄5,000の費用をかけたうえ、〈エレクトロニクス〉SR¼に成功すれば、特定目的に使用するためのパスワード読み取りカードに改造できます。改造を加えたパスワード読み取りカードを使うと、ドアや読み取り装置からパスワードを盗み取ることができ、これを利用した空き巣ねらいも多いようです。完成した読み取りカードを使うときには、特に成功チェックは必要ありません。

磁気カードアナライザーはこの磁気カードを読み取るための機械でしかありませんが、ちょっとした改造で磁気カードを偽造したり、内容を書き換える偽造カード製造装置になります。〈エレクトロニクス〉SR¼に成功すれば、偽造磁気カード製造装置に改造でき、アナライザー単体で使用できるようにもなります。偽造のためには〈エレクトロニクス〉SR½のチェックが必要です。

アシストソフト

アシストソフトは、強力なプロテクションに対抗すべく開発されたイメージファイト支援用ソフトで、命中率を上げたり、ダメージを増やすウェポンソフト、受けたダメージを軽減するアーマーソフト、命中判定なしに敵にダメージを与えたり、その他の様々な効果を発揮するマジックソフトなどに分かれています。また、ネットで使われているプログラム言語によって作動するものと作動しないものがあります。どのネットグループで使用可能なのかは、それぞれチャートに明記してあります。

アシストソフトはジャック＝イン前に準備しておかねばならず、ジャック－イン・インターフェイスにスロットして使用します。

すべてのソフトには必要フォース値が設定されています。基本的にすべてのキャラクターは彼のフォース限界値の分までの様々なソフトを装備し、使用することができます。フォース限界値を超えたソフトはサイバースペース内で装備されませんし、作動もしません。また、ソフトやプロテクションの中には相手のフォースを奪うものがあります。こうした攻撃を受けたときは、限界値まで充填されていたフォースが一時的に減少し、いままで使用していたソフトの一部または全部が作動しなくなります。こんなときは攻撃を断念し、自分の手番で精神集中に専念して、フォースを回復させなくてはなりません。

また、すべてのキャラクターは(ジャック＝イン前にあらかじめ準備しておくのなら)非戦闘時・戦闘中を問わず、その装備を好きなように転換することができます。異なるプログラム言語のネットに転移したとき、またウェポンをマジックに持ち換えたい時なども自由に行なってかまいません。

ウェポンソフト：基本ダメージ1ポイントに攻撃力や命中率がプラスされます。命中率プラスは、回避のために使用してはなりませんが、攻撃のためなら、いくつものプラスをすべて合計してかまいません。ただし、同じ名称のソフトを2枚以上同時に使用してはなりません。イメージファイト以外の局面で特殊な効果を期待できるものもあります。

アーマーソフト：受けたダメージを防御ポイント分だけ差し引くことができます。原則として同じアーマーを重複して使用してはなりません(プレートアーマー+プレートアーマーなど)が、使える分だけ何種類も同時に使用してかまいません。また、命中した以上、最低1ダメージは負わなければなりません。
マジックソフト：攻撃に使われるものは命中判定をする必要はなく、しかもスピードに関係なく先手を取って攻撃できます(防御側の回避は可能です)。また使用に必要なフォース値はどれでも2ポイントです。マジックソフトを使う者が複数いた場合のみ、スピードの早い順に攻撃を行ないます。また、すべてのマジックソフトは使用回数が限られており、回数分を使いきると壊れてしまいます。イメージファイト以外の局面で特殊な効果を期待できるものもあります。

● チャート中の使用可能ネットグループの表示は略号で示してあります。FANTASはF、HOSはH、KOTODAMAはKで、γ(ガンマ)のソフトは他と互換性はありません。

● PCの活動の舞台が北米ならば、KOTODAMAやγのソフトが手に入らないことがあります。このあたりはGMが判断して解決してください。逆にPCたちが東京で活動するなら、FANTAS、HOS、γのソフトは手に入りにくいでしょう。

ウェポンソフト				
ソフトネーム	**ダメージと効果**	**必要フォース値**	**ネットグループ**	**価格($)**
ショートソード	+3	2	F	1,000
ブロードソード	+4	3	F	3,000
グレートソード	+7	5	F	10,000
バトルアクス	+6	6	F, K	6,000
ハルバート	+5, +20%	10	F, K	9,000
スピア	+4, +10%	8	F, K	6,000
エクスカリバー	+12	10	F	40,000
ムラナマブレード	+10, +30%	15	F, H, K	60,000
ナイフ	+2	1	F, H, K	500
サーベル	+2, +20%	4	F, H	4,000
フォイル	+2, +40%	6	F, H	6,000
シミター	+4	5	F, H, K	3,000
メイス	+3	3	F, H, K	2,000
ムチ	+3, +20%	6	F, H	5,000
青龍刀	+8	6	H, K	5,000
ヌンチャク	+5, 防御ポイント無視	12	H, K	10,000
トンファー	+3	4	H, K	8,000
クサリガマ	+4, フォースをすべて奪う	9	K	9,000
カタナ	+5	4	K	5,000
ムネマサブレード	+15	10	K	40,000
コテツブレード	+8, 相手の動きを1D6ターン止める	13	K	15,000

マジックソフト				
ソフトネーム	**ダメージまたは効果**	**使用回数**	**ネットグループ**	**価格($)**
ファイアオーブ	1D6	10	F, K	2,000
アイスオーブ	1D6ターン動きを止める	3	F, K	14,000
エレキオーブ	全員に1D10ダメージ	2	F, K	10,000
フラッシュオーブ	1戦闘中, 敵全員のイメージファイト値を半減する	3	F, K	10,000
アトミックオーブ	一体に40ダメージ, プロテクションなら防備ポイント無視	1	F, K	12,000
サイレントオーブ	戦闘に参加している全員のマジックを封じる	4	F, K	5,000
ドレインオーブ	一体から1D10のFPを奪いFPを回復する	3	F, K	8,000
テレポートオーブ	戦闘時以外に全員を一般回線内へテレポートする	2	F, K	10,000
時空の書	〃	1	H	40,000
リボルバー拳銃	5	6	H	2,000
オート拳銃	4	8	H	4,000
ライフル	6	5	H	6,000
ショットガン	3体に4	6	H	5,000
トミーガン	全員に4または1体に10	10	H	10,000
ガスバーナー	3体に6または1体に20	3	H	10,000
手榴弾	8	1	H	2,000
手裏剣	3体に8	4	K	9,000

長弓	5，回避できない	5	K	5,000
シキガミ	解説	1	K	10,000
ゴホウ	シキガミ1体を消し去る	1	K	3,000
隠れ蓑	100%の回避が行なえる	4	K	12,000
結界	1戦闘中受けるダメージのすべてを半減するが、回避はできなくなる	1	K	9,000

シキガミ

シキガミは、KOTODAMA内でのみ作動する、プロテクションとアシストソフト両方の性質をあわせもつ攻撃プログラムです。自律型アシストソフトと言った方がわかりやすいかも知れません。人間または高度なプロテクションによって作動させられ、あとは自己の判断で敵対者との戦闘を行ないます。シキガミは攻撃数値しか持っておらず、倒されることはありません。作動を停止するのは戦闘終了時か、使用者が死んだ場合のみです。シキガミを強制停止させられるのはゴホウというアンチプログラムですが、こちらはシキガミと共に自壊するだけの存在です。

シキガミのデータ　命中率50%　ダメージ5

アーマーソフト				
ソフトネーム	防御ポイントと特殊効果	必要フォース値	ネットグループ	価格($)
ローブ	1	1	F，K	1,000
チェーンメイル	5	3	F，K	8,000
ブラストプレート	3，アイスブレークのダイス目＋1	6	F	5,000
プレートメイル	8	8	F	20,000
シールド(S)	1	1	F	1,000
シールド(M)	3	2	F	5,000
シールド(L)	5	3	F	10,000
ヘルメット	1	3	F，H，K	2,000
レザークロス	3	4	F，H	3,000
防弾チョッキ	5	5	H	6,000
ボディアーマー	6	4	H	16,000
肩パッド	1	1	H	500
トンファー	2，武器としても使える	4	H，K	8,000
はちまき	0，毎ターンフォース＋2	0	K	25,000
胴丸	3	2	K	3,000
大鎧	6，マジック無効	12	K	40,000
ニンジャスーツ	0，回避に＋30%	8	H，K	60,000
マント	2	3	F，H，K	6,000

γ専用アシストソフト			
ウェポンソフト			
ソフトネーム	ダメージと効果	必要フォース値	価格($)
ハイ・ブラスター	＋2	2	1,000
重レーザー砲	＋3	4	2,000
メーザー砲	＋5，＋20%	6	6,000
マルチフェザー砲	＋4，命中した相手の動きを1ターン止める	8	8,000
プロトンビーム	＋6	5	5,000
無限荷粒子砲	＋10，＋40%	10	20,000
気功砲	＋7，フォースをすべて奪う	8	8,000
フュージョン砲	＋10，防御ポイント無視	12	15,000
時空振動砲	＋15	10	30,000
ブラックホール砲	1体を殺す，命中率－40%	20	50 000

γ専用アシストソフト			
マジックソフト			
ソフトネーム	ダメージまたは効果	使用回数	価格($)
ソニックミサイル	3体に3	10	4,000
プラズマ魚雷	5	10	5,000
光速ミサイル	8，回避できない	3	9,000
重核子爆弾	1D100	1	15,000
バクテリア魚雷	命中したら毎ターン1D6ダメージ	2	10,000
デコイポッド	100%の回避が行なえる	3	12,000
ワープドライバー	戦闘時以外に全員を一般回線内へテレポートする	5	8,000
アーマーソフト			
ソフトネーム	防御ポイントと特殊効果	必要フォース値	価格($)
攪乱砂	1	1	500
ミラーディフレクター	3	2	1,500
エナジーバリア	6	4	4,000
超電磁バリア	10	5	10,000
ESPバリア	14	8	15,000
クォーク射出機	4，γ内でアイスブレーク時に使用するとダイス+2	7	10,000
従属ガス生命体	味方3体に3	6	8,000
ブラックホール砲	9，ウェポンとしても使える	5	50,000

ロジックボム

ロジックボムはコアストライクで使用される地雷のような存在です。コアストライクはデータエリアのディレクトリ上で行なわれているのですが、パワーの大きいロジックボムはデータそのものを破壊してしまうので、使用にあたっては注意が必要です。仕掛けたマスに入った者は誰であれ、ダメージを被るので、自分の仕掛けたボムに引っかからないように注意しましょう。ロジックボムのダメージは、どんな方法でも軽減できません。また、ロジックボムを解除するには、仕掛けたときと同じだけのフォースを消費する必要があります。

一度仕掛けられたら解除されるか、作動するまで有効ですから、コアストライクに勝利するためでなく、のちの効果を期待して仕掛けるという作戦もあります。もともとは相手にわからないようにデータを破壊する目的で考案されたものなのです。2次効果とはこうした、のちに(データエリアが正常に戻ったあと。だいたい10～20分後)発生するデータエリアへの効果のことです。文中での2次効果はほとんどがデータ破壊と記述されていますが、データを改ざんするということにしてもかまいません(あらかじめ決定しておく)。これによって、敵側が持ち去られそうなデータにあらかじめロジックボムを仕掛けておくというような事もできるでしょう。2次効果によって、データエリアやシステムエリアまたはグリッドそのものが破壊されたとき、そこにいた者は死んでしまいます。

ロジックボムを設置するためには、ひとマスにつき、1枚のソフトウェアが必要ですが、(設置チェックのときに)壊れるまでジャック・インごとに何度でも使えます。ただし戦闘中に爆発、解除した爆弾はその場で再度、仕掛け直すことはできません。

システムは自衛のために、(消去爆弾とホール爆弾をのぞく)ロジックボムを数個持っているのが普通です。システムの仕掛けた爆弾にはどれも2次効果はありません(さっさと処理するからです)。



ロジックボムの種類

打撃爆弾1、設置に要するフォースは5ポイント。踏むと爆発し、2D

6のダメージを与えます。2次効果としては、20%の確率でデータエリアの一部が破壊されます。価格$4,000。

打撃爆弾2：打撃爆弾1の強化型で設置に8ポイント必要です。踏むと爆発し、3D6のダメージを与えます。2次効果は、打撃爆弾1とまったく同じです。価格$6,000。

拡散爆弾：設置に15ポイントが必要です。踏むと爆発し、縦横周囲4マスに打撃爆弾1を放り出します。ダメージは2D6ですが、2次効果はありません。価格$10,000。

増殖爆弾：設置に18ポイントが必要です。設置した次のターンに周囲4マスにも広がります。ダメージは2D6。2次効果として、15%でデータエリア全体が破壊されます。価格$12,000。

時限爆弾：設置に20ポイントが必要。3ターン後に爆発し、周囲4マスの合計5マスに同じダメージが与えられます。ダメージは3D6で、2次効果はありません。価格は$18,000。

回遊爆弾：設置には8ポイントがかかり、設置者のまわり4マスのどこかについてまわる(毎ターン記録する)爆弾です。ここに足を踏み入れると、1D3ターン間行動できなくなります。2次効果は、10%でデータエリアの一部とそこに回線を開いていた他のグリッドがあればそこのデータも破壊されます。価格は$20,000です。

消去爆弾：設置に10ポイント必要で、踏むと爆発します。ダメージは5D6で、同時にそのマスのデータも完全に破壊されてしまいます。以後、そのマスには誰も入ることはできません。2次効果は10%でグリッド全体が破壊されます。価格$30,000。

ホール爆弾：設置に10ポイント。踏むと穴があき(データは破壊される)一般回線に出られます(行かされます)。システム本体は出られなく、何のダメージも与えられません。2次効果はなく、価格は5000ドル。

自走爆弾：設置に15ポイント必要です。設置した次のターンに決めておいた4方向のどこかに向けて移動を始める爆弾で、盤の端まで行くと消滅します。ダメージは2D6。爆弾が消滅する前にコアボードから脱出すれば、2次効果を判定できます。5%でシステム本体が破壊されます。価格は$10,000。

セキュリティ

データエリアの構造とセキュリティ

セキュリティとは、ネットワークへの不法侵入者に対する保安設備全般のことで、人間の手で設置されたものです。もっとも、中には電磁流のように自然に発生したようなセキュリティもあります。データを守るセキュリティは大きく2つに分けられます。

1つはロジックウォール、トラップなどの守り専用のタイプ、これはアクセスでのハッキングには何の役にも立ちませんが、手軽でそれなりに効果的なセキュリティとして多く使われています。

もう1つは個人チェック用のプログラム、これは特にプロテクションと呼ばれています。ジャック＝イン技術が開発されるまでは、単にIDやパスワードなどをチェックするだけのものでしたが、今日ではネットワーク上ではパスワード・チェック、サイバースペースでは視覚的イメージを持つエネルギー体としてイメージされ、侵入者を撃退します。つまりこれ1つでアクセス、ジャック＝イン両方からのハッキングに対応できるのです。サイバースペース内では、その姿もファンタジー・モンスターや、ホラー映画に出てくるような、恐ろしい姿をしていることが多いようです。そのため、プロテクション・モンスターと呼ばれるようになりました。プロテクションは主にグリッドのデータエリアの要所などに設置されています。

下の図は小さな会社のデータバンクの構造例です。セキュリティは分岐点や特に重要なデータの入口やデータの内部などに配置されています(開発部、新製品データなど)。頻繁に多くの通信が行なわれる回線ではとくに強い電磁流が発生しているでしょう(親会社ライン、メインデータなど)。GMは事前にこうしたデータエリア構造図を創っておき、そこにセキュリティを配置して、PCを待ち受けます。

データバンク構造例

システムエリアへの通路

- データエリア入口
  - メインデータ
  - 社内ガードシステム
    - 工作機械コントロール
  - 親会社へのライン
  - 開発部メイン
    - 新製品データ
    - 資料ファイル

プロテクション

最近のプロテクションはローカルネット主体で開発されており、プログラム言語の違いによって、特定ネット内でしかうまく働きません。世界中のローカルネットはいくつかのグループにまとまっており、グループごとのサイバースペースのワールドイメージはほぼ共通で、プロテクションもそれに合わせた視覚的イメージをとります。

さて、プロテクションの持つ能力はそのレベルによって様々です。アクセス・テクニックで解除の難しいプロテクションはサイバースペース内でもやはり手ごわい敵なのです。さらに、プロテクションは固定型と移動型に分かれています。固定型は、設置された場所から移動することはできません。移動型は固定型より優れており、侵入者を発見すると追いかけて行ったり、常にデータエリアを警備してまわるものです。

固定型プロテクションは侵入者を阻むためでなく、データエリア内のデータのコピーを阻止するために設置されることがあります。また、移動型にバイオコムチップを組み込めば、最近開発されたばかりの追跡型(HOUND型)プロテクションになります。

移動型、追跡型プロテクションの行動設定、移動経路などはGMが自由にしてかまいません。プロテクションのレベルはGMがシナリオを作成するとき、目安にしてください。

なお、すべてのプロテクションは電磁流の影響をいっさい受けません。

バイオコムチップを使ったプロテクション

特に重要なグリッドには(またはハッカーに対する罠として)、回路にバイオコムチップが使われているプロテクションがあります。このチップが組み込まれたプロテクションは侵入者の存在を感じ取ると、守っているデータを完全に破壊してしまいます。またそれと同時に侵入者のデータを添えてAHPに通報します。バイオコムチップが組み込まれたプロテクションに対するコードワークは1度でも失敗したら、すぐに逆探知が始められますから、再び試みるどころではなくなるでしょう。サイバースペース内では逃走しようとする侵入者を追跡するので“追跡型”とも呼ばれています。性能の良いものはネットジャンプ、ドッグファイト機能を備えており、どこまでも侵入者を追いつめます。

チャート中に追跡型とあるのはバイオコムチップが組み込まれたプロテクションですが、すべての移動型プロテクションはバイオコムチップを搭載して追跡型にすることができます。ただし、ネットジャンプができるのはごく限られたモデルだけです。

レベル5のプロテクション

理論的に不正手段での解除が不可能とされているレベル５プロテクションは、コストとメンテナンスの都合から、実の所はほとんど設置されておらず、お目にかかるのさえ難しいのです。細かいデータは載せませんが、プログラムというより、独立したエスコートＡＩというところまで来てしまったもので、人間にできるサイバースペースでのアクションはすべてマスターしているとのことです。ＡＨＰオフィサーと同等の力と権限を持っているという噂すらあります。サイバーイメージは発光体に包まれた人間または怪物のようで《サイバービースト》というコード名で呼ばれることがしばしばあります。

電磁流、ロジックウォール、トラップ

これらのセキュリティはサイバースペースにおいてもっともオーソドックスなものですが、手軽な割に効果的なので人気が高いようです。プロテクションと違い、電磁流は自然発生するもの（させるもの）ですし、ウォールは全ネット共通で使えます。トラップはγ言語以外のネットなら共通で使えます。

注意しなければならないのはこれらのセキュリティはあくまでダイブで侵入を図る敵のための物で、アクセスでハッキングを行なう者には何の効力も持たないということです。

電磁流

電磁流はソフトショップで売っているわけではありません。GMは適当と思われる場所に自由に電磁流を発生させることができます。また、常時ではなく、回線が混む時間帯などに急激に発生させたりすれば、リアルさでゲームが盛り上がるでしょう。

電磁流には固有の抵抗値を設定しておかねばなりません。これはキャラクターがこれを突破するとき、または踏みとどまるときのチェックに

IDプロテクション

ＩＤプロテクションはもっとも初歩的な個人チェックであるＩＤをチェックするためのプロテクションで、無機質な立体デザインのシリーズです。ＩＤプロテクションは、どのネットでも共通で、ローカルネットの入口やあまり重要でないグリッドの入口などを飛び回っています。アクセスのコードワークおよびモンスターとしてはレベル０の存在です。

プロテクション・リスト

ＩＦ＝イメージファイト値

モンスターネーム	IF値	ダメージ	ＦＰ	防御ポイント	タイプ	特殊能力
ボール	20%	1	3	0	固定	なし
キューブ	20%	1	5	0	固定	なし
トライアングル	50%	1	2	0	固定	マジック無効

ＦＡＮＴＡＳのプロテクション

攻撃より特殊能力に重点をおいて開発されており、そういった意味では手ごわいシリーズです。

モンスターネーム	IF値	ダメージ	ＦＰ	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル１						
アナコンダ	30%	2	3	0	固定	なし
スライム	30%	2	10	0	固定	なし
コボルト	20%	3	5	0	固定	必ず３体で出現
ゴブリン	30%	2	6	1	固定	必ず３体で出現
オーク	40%	3	7	1	移動	なし
レベル２						
ジャイアントラット	20%	4	9	0	固定	なし
ハーピー	30%	3	6	0	移動	なし
ワーウルフ	30%	7	15	0	固定	ウェポン無効
バンシー	10%	1	9	0	移動	１ターン目はＡＨＰに通報
ピクシー	80%	0	1	0	固定	攻撃が命中すると〈イメージファイト〉が半減される
ナイトメア	40%	0	7	2	固定	攻撃が命中するとソフト１つを盗まれる（破壊される）
レベル３						
デーモン	80%	9	18	5	固定	倒されるとＡＨＰに通報
ミノタウロス	70%	13	25	5	固定	なし
トロール	60%	10	30	4	固定	毎戦闘ターンに１ＦＰ回復
マンティコア	60%	9	15	3	固定	なし
エヴィルマージ	20%	0	8	0	固定	攻撃が命中するとその者はグリッド外へテレポートされる
レベル４						
バジリスク	0%	0	12	3	移動	敵１体の動きを１Ｄ３ターン間封じる。単独では設置されない
クラーケン	60%	10	50	0	固定	１行動で１度に３体に攻撃を加えられる（60%×３）
デビルミラー	0%	0	(20)	5	固定	侵入者全員のコピーが出現して戦う。コピーがすべて倒されるとミラーは自壊する。マジックが無効
ドラゴン	100%	20	60	15	固定	マジック無効
サキュバス	120%	9	15	0	移動	毎ターン全員からフォースを10ずつ吸い取る。回避が可能

使うためのもので、最低値は3、最大値に上限はありませんが、15以上の数値はあまり意味を持ちません。ただし、普通考えられる電磁流の抵抗値は12ぐらいまでです。以下の基準を参考にしてください。

緩やかな電磁流：3～5
通常の電磁流　：6～8
急激な電磁流　：9～15

チェックに失敗したキャラクターは以下のようなダメージ、ペナルティを被ります。どれか1つを適用してください(複数のペナルティを課すことにしてもかまいません)。どんな目にあったかはそのときに応じてランダムに、またはGMが任意に決定してください。

A　意識体へのダメージ
1. FPに1ダメージ
2. FPに1D3ダメージ
3. FPに1D6ダメージ
4. FPに2D6ダメージ
5. FPに3D6ダメージ
6. FPに1D50(1D100の半分)ダメージ

B　平衡感覚の喪失
1. 1D3ターン行動不能
2. 1D6ターン行動不能
3. 2D6ターン行動不能

C　認識能力の低下
1. フォース1D6ポイント喪失
2. フォース2D6ポイント喪失
3. フォース3D6ポイント喪失
4. 1D3ターン間フォースの充塡不可
5. 1D6ターン間フォースの充塡不可

D　戦闘能力の低下
1. 1D6ターン間イメージファイト ½
2. 2D6ターン間イメージファイト ½
3. 1D6ターン間イメージファイト ¼
4. 2D6ターン間イメージファイト ¼

D　その他
1. ただ通過できなかっただけ
2. 仲間とはぐれる
3. 知らないところへはね飛ばされる

ウォール

ウォールの使い方も電磁流とほぼ同じです。GMは適当と思われる場所に自由にウォールを設置してください。ただ、こちらは故意に侵入者を傷つける目的で設置されたのですから、チェックに失敗するとよりひどい目にあうでしょう。

HOSのプロテクション

攻撃力に重点をおいています。特にレベルの高いモンスターには用心しましょう。　　M＝マジックソフト扱い

モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
ルナティック	20%	2	6	0	固定	なし
ディープ・パーソン	30%	3	7	0	固定	必ず3体で出現
リザードマン	M	5	12	3	移動	攻撃はマジック扱い
グレムリン	30%	4	5	0	固定	必ず3体で出現
ウィルオーウィスプ	20%	2	4	0	移動	必ず3体で出現
レベル2						
フレッシュゴーレム	40%	6	17	0	固定	なし
ゴーント	30%	4	10	1	追跡	突破した者を追いかける
ビアーキ	40%	6	13	1	移動	なし
チョンチョン	90%	0	8	0	固定	命中したら次のターン攻撃できなくなる
ムーンビートル	40%	5	9	0	固定	マジック無効
レベル3						
ニゴラス・シープ	60%	7	20	0	固定	マジック無効
クトニアン	40%	10	30	3	固定	倒されるとAHPに通報
ウェンディコ	50%	8	25	5	移動	なし
ショゴム	60%	10	35	0	固定	1行動で全員に1回ずつ攻撃を行なう。マジック無効
レベル4						
ハスターン	0%	0	30	20	固定	攻撃の代わりに敵一体のフォースを無条件ですべて奪う。毎ターン、ビアーキ1体を(最大5体まで)召還することができる。
クトゥゴア	M	30	30	3	固定	攻撃はマジック扱い。ウェポン無効
クツルーフ	80%	25	40	5	固定	毎ターンFP3ポイント回復。1行動で1度に4体に攻撃を加えられる(80%×3)
テンダロン・ドッグ*	200%	15	20	5	追跡	逃走した者を追いかけられる。ウェポンソフト無効。回避可能
ナイアルラトテップ	250%	20	15	3	移動	回避可能。攻撃が命中したらマテルフォームの経験ポイントも1D10ポイント奪われる

* テンダロン・ドッグにはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値20、RR10、射程10です。

ウォールも同じように固有の突破値を設定しておかねばなりません。こちらは最低値は5です。最大値に上限はありませんが、15以上の数値はやはり意味を持ちません。普通考えられるウォールの突破値は12ぐらいまでです。以下の基準を参考にしてください。

通常のウォール：5～8
硬いウォール　：9～15

ウォールには実に様々な効果を付与できます。ここで1つずつ例を挙げるのはページの無駄なので、GMはあらかじめ電磁流のダメージ例とこのウォール効果例を参照して、効果を設定しておいてください。あなた独自の効果を付与してもかまいません。複数の効果を組み合わせるのも可能ですが、3つぐらいまでにしておきましょう。

〈効果例〉

ＡＨＰへ通報、マテルフォームの破壊、経験ポイントの奪取、マテルフォーム能力値ダウン、即死、アシストソフトの破壊、マジックの暴発、ハードウェアの損壊、ＷＩＬの永久喪失など

トラップ

トラップはウォールの派生型のセキュリティです。電磁流やウォールとの唯一の違いはそれが隠されて設置されているということです。GMは適当と思われる場所にトラップを設置できます。こちらはウォールのように侵入者をシャットアウトするという目的でなく、傷つける目的のみで設置されていますが発見さえすれば誰でも解除できます(自動的に解除されます)。発見チェックに失敗したり、発見を怠ったりすると、作動してしまいます。

トラップも固有の発見値を設定しておかねばなりません。発見値に関する注意はウォールとまったく同じです。トラップの種類と効果については、下のチャートを参考にしてください。GMはあらかじめこれらの中からトラップを選び出しておいて、任意の発見値を設定することになります。

KOTODAMAのプロテクション

プロテクションの質の良さでは世界一でしょう。様々な新技術が次々に投入される手ごわいシリーズです。

モンスターネーム	IF値	ダメージ	ＦＰ	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
キョウシ	30%	4	10	0	固定	なし
ピシャーチャ	30%	2	6	5	固定	必ず3体で出現
カッパ	30%	2	7	0	移動	倒されるとＡＨＰに通報
カラステング	40%	4	5	0	移動	必ず3体で出現
ネコマタ	M	5	6	1	移動	攻撃はマジック扱い
レベル2						
ソウヘイ	50%	10	10	0	固定	なし
ドロタボウ	30%	4	20	3	固定	マジック無効
ローニン	60%	9	4	0	移動	なし
フローズン	M	0	7	0	固定	攻撃はマジック扱い。攻撃を受けた者は1D10ターン行動不能
ヌエ	40%	6	12	1	移動	なし
レベル3						
エビルカンヌシ	30%	6	12	0	固定	シキガミ一体を(最大3体まで)召還できる。マジック無効
ラクシャーサ	130%	10	20	5	移動	回避可能
オチムシャ	70%	8	14	2	追跡	突破した者を追いかける
ランダ	20%	20または0	12	3	固定	特殊攻撃を選択でき、命中したらマテルフォームの能力をレベルダウンさせる、または能力を消し去る。ウェポン無効
ニンジャ	150%	9	15	4	移動	戦闘開始時に決定した一体のみを集中攻撃する。マジック無効。回避可能
レベル4						
ダイミョーロード*	200%	20	20	3	追跡	マジック無効。逃走した者を追いかけられる。回避可能
ソクシンブツ	M	15	15	30	固定	ウェポン無効。攻撃はマジック扱い。毎ターン、シキガミ一体を(最大5体まで)召還できる
ヤマタノオロチ	70%	20	45	10	固定	1行動で1度に5体に攻撃を加えられる(70%×5)
タイサイ	10%	0	30	0	固定	攻撃が命中したらマテルフォームが破壊される。マジック無効
ギョクサイ	10%	∞	10	0	固定	攻撃が命中したら相手を無条件で殺す(自爆する)。ギョクサイを倒しても経験ポイントはもらえない
ヨコヅナレスラー	80%	10	80	0	移動	アーマーソフトによる防衛は無効。

* ダイミョーロードにはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値30、ＲＲ３、射程20です。

トラップチャート	
トラップネーム	効果
ルストミスト	アシストソフト1つを破壊する
ワンウェイドア	このトラップを通った者は引き返せなくなる
警報A	GMが別に用意しておいたプロテクションが襲いかかる。1ターン目は侵入者は攻撃できない(不意討ち)
警報B	AHPに通報される
ポイズンニードル	1体のFPに1ダメージ。以後、1ターンごとに1ダメージ追加(ジャック=アウトするまで続く)
吊り天井	その場の全員のFPを残り1にする
ピットフォール	3体にそれぞれ1D6ダメージ
ランダムテレポート	全員をグリッド内の別の場所か、一般回線に放り出す
スタンガス	1体のイメージファイト値を半減する(ジャック=アウトするまで続く)
カースA	1体のフォース限界値を半減する(ジャック=アウトするまで続く)
カースB	1体のRRを半減する(ジャック=アウトするまで続く)
エネルギーボルト	マテルフォーム一体を消滅させる
やりぶすま	1体のFPを0にする

γ(ガンマ)のプロテクション

プロテクションを完全に独自で開発しているため、他のネットとはまったく雰囲気が違います。宇宙空間でビームやミサイルを撃ち合うという雰囲気で、アシストソフトの互換性もまったくありません。

モンスターネーム	IF値	ダメージ	FP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
パトロール艇	30%	2	2	0	移動	1ターン目はAHPに通報
戦闘艇	40%	4	5	1	移動	必ず3体で出現
魚雷艇	40%	6	4	0	固定	必ず3体で出現
突撃艇	M	6	3	0	固定	攻撃はマジック扱い
コルベット艦	40%	3	8	3	固定	なし
レベル2						
駆逐艦	40%	5	7	1	固定	必ず3体で出現
小型砲艦	M	6	6	0	固定	攻撃はマジック扱い
打撃駆逐艦	30%	9	5	0	移動	なし
フリゲート艦	60%	4	7	2	移動	ウェポン無効
防空艦	M	1	10	3	固定	攻撃はマジック扱いで全員にダメージを与える
レベル3						
重巡洋艦	80%	7	12	4	移動	なし
高速戦艦	60%	8	15	5	追跡	突破した者を追いかける
戦闘空母	120%	20	15	3	固定	回避可能
戦艦	80%	15	25	5	固定	マジック無効
特務艦	50%	0	10	2	固定	ウェポン無効。攻撃が命中したらソフト1つを破壊する
レベル4						
次元潜航艦*	M	20	15	10	追跡	攻撃はマジック扱い。突破した者を追いかける
機動要塞	60%	20	80	20	固定	マジック無効。1行動で全員に1回ずつ攻撃を行なう。
巨大戦艦	70%	15	30	10	移動	毎ターン全員から無条件にフォースを10奪う
惑星破壊砲艦	90%	50	15	7	固定	なし

* 次元潜航艦にはネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値40、RR5、射程10です。

ネットワークの応用テクニック

ネットライナー、ハッカーにとってネットワークは冒険の舞台ですが、他のハンターまたは一般市民にとっては情報源として、また娯楽の場としてなど多くの意味を持っています。無限の可能性を秘めた新空間と言っても過言ではないでしょう。

メジャーネットの利用

メジャーネットは別セクションで述べられているとおり、ネットワークの心臓部ですから、ごく一部の人間以外はメジャーネットそのものを利用することはできません。一般によって利用される場合はローカルネット同士を結ぶ交換手としての役割を果たすのみです。これは別に料金をとられるというわけではないし、遠距離通信を行なう際、メジャーネットを経由するかどうかも利用者の意志にかかわりなく行なわれています。その他にメジャーネット内で行なわれているサービスはいっさいなく、厳重なセキュリティの奥に様々な貴重なデータや都市機能管理システムなどが隠されているのみです。

ローカルネットの利用

ローカルネットでは一般の誰もが自由に閲覧／利用できる一般情報(つまりニュース)を提供しています。情報提供はローカルネットのメインの業務ですが、地域ネットだけあって、全世界の情報を手落ちなくフォローできているわけではないようです。遠隔地の詳しい情報が知りたいなら、その土地ごとのローカルネットにアクセスして、調べるのがよいでしょう。調べたい土地に詳しいと思われるローカルネットのアクセス権がなかったとしても、地元ネットの遠隔地情報グリッドに問い合わせれば、(有料で)取り次ぎをしてもらえます。このサービスはダイブ・ハッカーのコンピューター犯罪を用心してか、アクセスでしか受け付けてもらえません。

また、ローカルネットは作業エリア／情報金庫としての役割も担っています。情報を奪い取る側にとっては戦場といえるかも知れません。しかし、典型的なハッキングの実際は他のセクションで解説していますし、このセクションでは少なくとも合法的なネットワークの利用法を紹介しています。それでは、色々なネットワーク利用法のほんの一例を挙げていきましょう。GMやプレイヤーはここに挙げられているもの以外のネット利用法を考案して、プレイに活かしてみてください。

A．伝言板／メールボード：お互いが直接連絡を取りにくい状況下では、パーティのメンバー同士の共通の連絡場所としてネット内に伝言板を設定することができ、音声、画像、文字など様々な情報を記録しておけます。これは端末からのアクセスのみで使用可能な機能で、他人には知られずに確実に伝言を伝えることができるでしょう。1日当り＄10ほどの料金を支払えば受けられるサービスです。

メールボードは電話でなく個人・団体宛に一方的にメッセージを伝える機能で、郵便または留守番電話のような機能です。ネット加入者すべてが主催者からの無料サービスで住所などが記録されているグリッドに固有のメールボードを持たされているのが普通です。使用料については普通の通話と変わりません。アクセス回数で規定の料金をとられるだけです。

B．情報金庫：何者かに奪取される危険がある情報、保管する自信がない場合などは、そのデータを安全に保管してくれるサービスもあります。ただし、ローカルネットはいかがわしい情報は預かってくれませんし、少しでもクサイと思ったらAHPに通報してしまいます。料金はその情報の容量によりますが、1日＄50～＄1000の範囲です。

このサービスはローカルネットが経営しているものの他に、グリッドを借りているデータ保管専門企業やインディーズで経営されているものがあります。安全性に関してはその評判に頼るしかありませんが、料金はローカル経営のものと比べ1.3～10倍とばらつきがあります。

C．娯楽施設：きわめて限定的ながらジャック＝イン・システムを使った娯楽施設が何種類か存在します。ジャック＝イン・システムは意識体同士の直接的な交流(感覚的な交流)を可能にしましたから、それを利用した芸術が盛んになりました。音楽や映像の技巧のみならず、アーティストの感性、感覚がそのまま伝わるのです。このようないささかアバンギャルドな作品の発表などのため、一定範囲のサイバースペースを密閉して展覧会場、コンサート会場とすることがあります。イメージの世界でスポーツを競いあうようなシステムも開発され人気を博していますが、まだまだアングラで、一般には認められていません。

インディーズネットの利用

インディーズネットはローカルネットという世界に浮かぶ小島ですから、その機能もローカルネットとほぼ変わりありません。違いを挙げるとすれば、ローカルネットでは自主規制するであろう様々なネットワークのより有効な運用、そして可能性を追求した自由な空間であるということです。多種多様な娯楽場はその最たるものでしょう。ローカルネットで紹介された伝言板、娯楽場、情報金庫などは同じように存在します。情報金庫については多少の説明を補足しなければなりません。

A．記憶屋：インディーズネットにおける情報金庫のことです。情報を保管するときはネット内でオンライン状態で保管したり、外部との連絡を断ち切りオフライン状態で保管する場合、データをネットから取り出して本物の金庫に保管するなどの方法がありますが、記憶屋の中には変わり者がいます。保管を請け負った記憶を自らの脳に記録するという

連中です。特殊な外科手術により脳をフォーマットして、そこにデータを書き込んでおくのです。脳にソフトウェアを仕込んでいるようなもので、彼は文字どおり身体を張ってデータを守るのです。他の方法に比べ多少は安全性は高いようですが、何よりその姿勢が認められてか評判は悪くないようです。詳しくは別セクションを参照してください。

B．娯楽場：娯楽場は実に様々な種類があり、なかでもジャック＝イン・システムを応用した体感娯楽は、特に少年たちから熱狂的な支持を受けました。ネットのサイバーイメージで造られた密林・廃墟などを巡るアドベンチャーもの、イメージ・コロシアムで行なわれる試合に賭けて楽しむカジノ、実際にやるとなると命がけなモータースポーツやコスモ・サーフィンなどもイメージの世界で手軽に楽しむことができます。

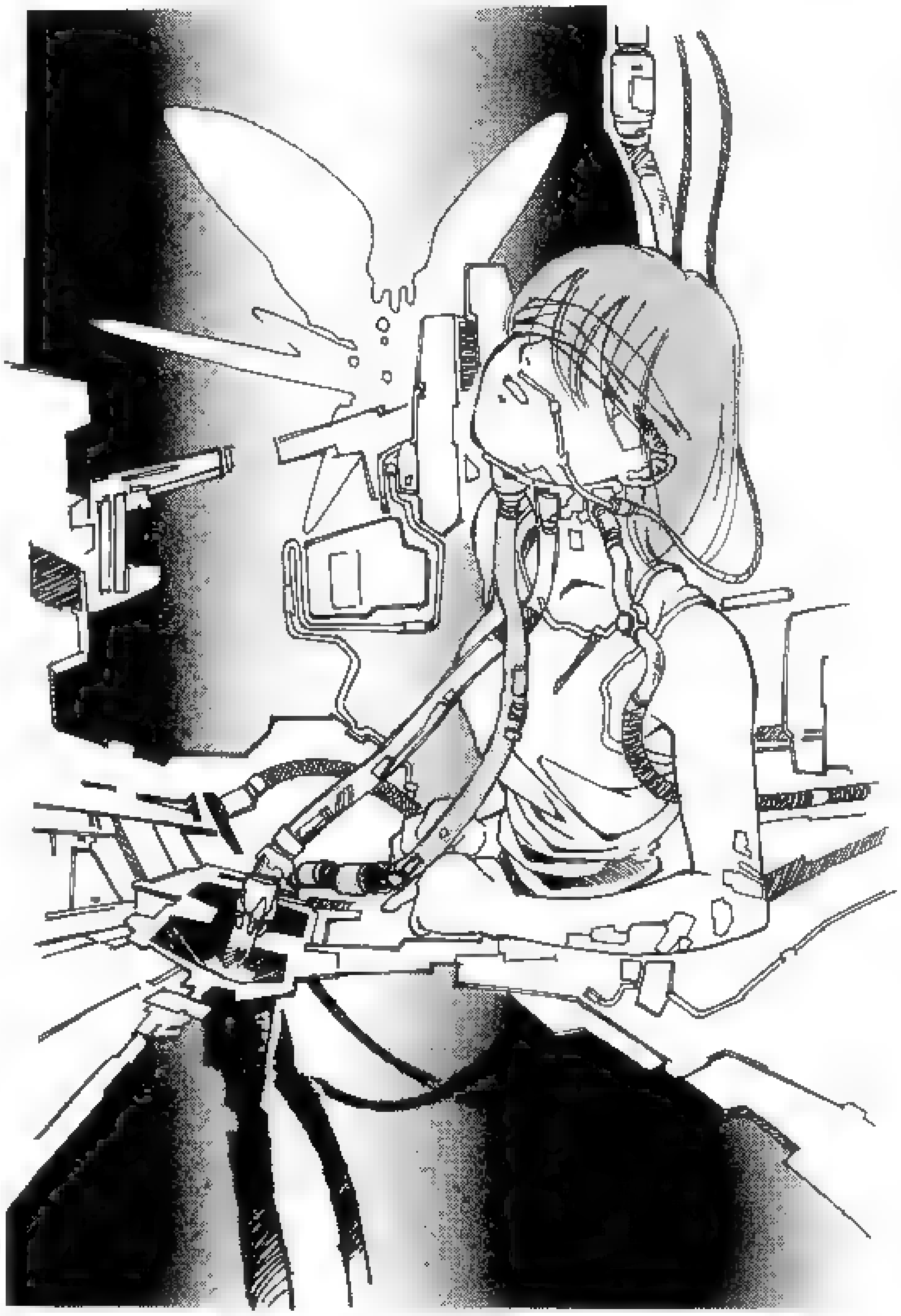
この類の娯楽の中でもっとも不健全なのはアダルト向けのものでしょう。これはパーセンテージにすれば娯楽場の中で最も多いものの1つです。

娯楽場は基本的にネット内に設置されており、利用者は自宅にいるわけですが、古くからあるゲームセンターなどの娯楽場にもジャック＝イン・システムを応用したマシンが登場し始めています。ゲーム・デッキにじっとつっぷしている彼らはドラッグ中毒でもないし、酔っぱらっているわけでもありません。外界とまったく隔離されたサイバースペースでゲームに熱中しているのです。

C．情報屋：ハンター(特にハスラー)のみならず、探偵、捜査員、各種のジャーナリスト、その他裏稼業に生きるすべての者にとってなくてはならない存在です。情報屋はインディーズネット局の代名詞といってもいいくらい数が多いのですが、彼らが集めている情報にはかなり差があります。こうしたタイプの連中は自分のごく狭い守備範囲の専門情報には詳しいのですが、すべてを知っているわけではありません。情報屋を利用する側もそれを踏まえ、知りたい情報のジャンルによって問い合わせ先を変えるようにしないと、ハッタリ情報で痛い目を見ることになりかねません。情報に支払われる金額はそれこそ内容によります。知っているだけで命が危ないとか、大変な額の金が儲るような情報には＄10,000以上の値がつきますが、普通は＄500～＄1,000、もう少しヤバイ情報なら＄5,000まででしょう。

D．飛ばし屋：あらゆるローカルネット間に駅伝のようにインディーズネット同士が回線を開いている場合があります。通常の方法でネット間を移動するには一度メジャーネットに出なければなりませんが、この方法なら好きなネットにより速く、また非合法と言うわけでもありませんから安全に到着することができます。普段はわざわざ金を払ってまでこのトンネルを使う必要はないでしょう。当局に追われるなど、ネットからまともに出ることができないうえ、ネットジャンプ(とドッグファイト)に耐える自信がないときには重宝するでしょう。ただしネットジャンプではないので、走査機には探知されやすくなります。どちらかというとトリック的に使うトンネルでしょう。通行料は普通なら＄5～＄10くらい。敵に追われていると主催者が感じたなら、急に＄100～＄1,000くらいに跳ね上がります。

E．洗濯屋：不正に入手したオンラインマネーを足がつかないようにクリーニングしてくれるところです。これは20世紀からある商売ですが、オンライン状態の金は処理がしやすいと見えて、良心的なところではクリーニングする金額の10～20％でやってくれます。ただし、＄100,000以上のオンラインマネーのクリーニングは口止め料を含めて4割ほどを持っていかれるのが普通です。オンラインマネーを古貨や金塊に替えるような仕事もやってくれるようですが、いずれも手間がかかるので、やはり3～4割ほどをふんだくられます。ただし、信用商売ですから、クリーニングの終わった金から足がついて捕まるようなことはまずありません。



アドバンスト・ルールでのインディーズネット局の開設

インディーズネット局は普通ローカルネットの中に存在しますが、開設の方法にはいくつかのケースが想定されます。

1．ローカルネットと直接契約し、開設する。
2．既に存在するインディーズネットの中にさらに開設する。
3．ネットを開設しローカルまたはメジャーと強引に回線を開く。
4．ネットを開設し独自の通信網を引く。

1の方法が典型的で安定した方法です。2の方法は実は最も多いインディーズネットの開設方法で、このため行政側はネット局の正確な数を把握できずにいるのです。3の方法は現実的に考えれば限りなく不可能に近い神業です。ただ成功すれば1つの独立したネットワークとなります。4も同じような成果があげられますが莫大な費用がかかるうえ、他のネットワークと遮断されているネットワークなど何の価値もありません。

なお、どんな方法であれ、メジャーネットの中にインディーズネットを開設することはできません。

ローカルネット、他のインディーズネットに付随するかたちでの開設

どこかのネット(ローカルまたは他のインディーズネット)とアクセス権のための契約を交わし、グリッドを借りるか、必要な機材(管理ＡＩおよび大容量データドライブ)をそろえて自分でグリッドを用意すればインディーズネットを開設することができます。ローカルネットとの契約料は別セクションに紹介されていますが、大きなコンピュータ犯罪歴があるようなら、契約してくれない場合もあります。グリッドのレンタルはボトムグリッドで年間＄5,000くらい、ミドルグリッドで＄10,000くらい、アッパーやハイグリッドのほとんどは大手の企業が借りだしていますから、まず空いているグリッドはありませんが、可能なら＄100,000以上は覚悟しなければならないでしょう。グリッドをレンタルしたなら、サービス(またはネット全体の保安のため)でプロテクションもレベル１か２のものが２、３枚貸与されます。

自分で用意したグリッドから回線を引くなら、特別な理由がないかぎり、必ずボトムグリッドに配置されます。なお、回線は１本増えるごとに＄100増しになります。

インディーズネットの中に開設しようとするなら、契約料の相場は年間＄1,000～＄5,000くらいの範囲でしょう。

どんな場合でもローカルネット内に開かれたインディーズネット内のサイバーイメージは家主であるローカルネットのイメージと同じになります(プロモーターの意向で、ほんのわずかだけ変更できる場合があります)。

独自のネット開設

強引にでもローカルネット以外の場所でインディーズネットを開設したいと思うなら、ネットワーク形成用の"サイバー・ディメンション・キット"を端末に組み込めば、１つのサイバースペースをつくることができます。

実際には特定情報を常時検索し続けたり、ネットの管理を行なうためのＡＩや、集めた情報をストックする、つまりデータバンクとして使用するためのハードウェア類、それを守るためのセキュリティなども必要に応じてそろえる必要があるでしょう。繁盛しているなら回線を増やしたり、グリッドをもう１つレンタルしなければならないかも知れません。

サイバー・ディメンション・キット：価格＄100,000。本来はネット内で作業する人間のための環境キットとして開発されたものである。原則として固定式(パーソナルデッキでない)端末機に組み込んで使用する。組み込み作業には、〈エレクトロニクス〉または〈精密メカニクス〉のＳＲ１が必要。これを組み込むことにより、独自のサイバーイメージおよびネットワークの形成が可能になる。サイバーイメージは各人が好きなように設定でき、同時に使用可能アシストソフトやプロテクションなども決定される。

ネットの規模がどの程度であれ、普通、その主催者は《ネット・プロモーター》とか《ネット・マネージャー》と呼ばれます。これは必ずしも１人である必要はなく数人が主催者となってもかまいません。

ラインの設定

グリッドからのびる回線は普通、ホストへの１本だけです。ホストからは同ネット内の他のクラスターへはもちろん、メインフレームを通じてメジャーネットに大規模通信用の回線が伸びており、各グリッドは他のクラスターやネットの情報を受け取るという仕組みです。

ただしこれだけでは(特に企業は)不十分でしょう。効率化や保安のため、同じネット内の他のグリッドに直接回線を開く必要もあるでしょうし、ときには他のローカルネット内のグリッドと通信回線を開いておく必要もあるのです。これらのグリッド間の回線を特にラインと呼びます。ラインはローカルネット側に申し出れば、すぐに開いてもらえます。ただ、最近は飛ばし屋の存在などのせいか、正当な理由があるのかどうか審査・調査が行なわれることもあります。また特に仲の悪いローカルネットどうしでは直接回線が開けない場合もあります。こんなとき、企業は仲介となる中立的なローカルネットを探し、そこのグリッドを借りて、中継を行なうようです。

こういう中途はんぱで無駄なグリッドはよくハッカーに狙われます。

運用の方法と注意

インディーズネット局はアクセスを受ける、つまり情報を売ったり、情報の見出しを宣伝するための場所であり、捕まる危険のある情報収集のスタートポイントとすべきではないということです。そういった情報収集は別な端末や公衆端末から行なうべきでしょう。ネット局を開いただけでも当局はブラック・リストに載せてしまい、走査機での監視を始めるのです。

ＰＣは局を開設したなら、アイデアを盛り込んで商売のネタにするなり、本業の方に生かすなり上手に運用してください。

スキッド

ＳＱＵＩＤとは本来、SUPERCONDUCTING QUANTUM INTERFERENCE DEVICE〈超伝導量子干渉素子〉の略語で、超伝導物質(ニオブ+セラミック)を利用した微弱電磁気読み取り素子のことです。その原型は20世紀末に既に実用化されていましたが、以来改良が重ねられ、今では一種の特定電磁波読み取り／増幅発振装置となっています。

スキッドは超伝導テクノロジーの産物で、もともとは医学での心臓検査、脳波検査に使われていたものですが、メタルヘッドワールドでのスキッドはそれ以外の様々な局面で使用されています。特に、脳波を増幅発振させる装置として有効に使われていますが、脳波を発振させるためには専用のチップを脳内に埋め込まねばなりません。このチップは開発者の名前をとってタンホイザーチップまたはタンホイザー素子と呼ばれています。

タンホイザーチップ　＄12,000

：ここで解説している数々のテクニックを使いこなすには、まずこのチップを最低１個は脳に埋め込まねば話になりません。しかし便利だという理由と犯罪者に使われることが多いという問題から、たいていのシティでは正式なチップの所有、埋め込みに行政府の審査と認可が必要ですし、生産者側も常に量産を自粛しています。市場に出回る分はいつも品薄なので、入手確率は20%としておきます。ハンターであるＰＣがこれを入手できるのはヤミのクリニックをおいて他にありません。価格は標準価格ですが、こんな状態なので、時には10倍以上の値段をふっかけられることがあります。タンホイザーチップ自体は禁制品ではありませんが、以下に紹介する数々の周辺機器はどれも(一般に出回ることはないという意味での)禁制品とされています。

タンホイザーチップの埋め込みは誰に対しても可能ですが、有効に使うためにはサイバースペースにおけるイメージファイト・テクニックに酷似した特殊な訓練が必要です。一般にイメージファイト・テクニックをある程度マスターすれば、タンホイザーチップは完全に作動するとされています。ルール上では、〈イメージファイト〉を50%以上取得していれば、作動チェックは必要なく、〈イメージファイト〉が50%以下の者は作動のたびにチェックをしなければなりません。このときの作動率は一律20%です。

なお、ここではスキッド技術を応用した様々な使用法の総称としても“スキッド”という言葉を使い、その装置などをスキッドシステムと呼ぶことにします。

それでは、スキッドシステムがどのように応用できるのか、解説していきましょう。

１．コードレス・ジャック＝イン・システム

脳波を完璧に外部に伝えることのできるタンホイザーチップとそのパルスを受け取る専用のインターフェイスを使用することによって、ジャック＝イン・コードなしでサイバースペースにダイブすることができます。コードがなくなったということ以外は、通常のジャック＝イン・システムと機能はまったく変わりません。有線型より高級品とされているだけのものですが、ダイブ中にコードを切られたりする心配がないのは嬉しいことかも知れません。

この装置を長期間使用していると、インターフェイスが作動していないのにサイバースペースに無意識のうちにダイブしてしまうようになったという症例も報告されています。睡眠中にこの事故にあい、脳死してしまった人もいますが、結局、科学的には事故の事実は証明されませんでした。

コードレス・インターフェイス　ＥＮＣ３　＄15,000

：コードレスインターフェイスにはソフト挿入スロットが20か所あり、最大４人までが一度にダイブできます。ダイブ中の分身は埋め込まれたタンホイザーチップの数の分までですが、こちらは何体でも制限はありません。他の仕様は通常のインターフェイスと変わりません。このインターフェイスの脳波受信能力は周囲10mの範囲です。

２．脳波通信システム

タンホイザーチップを埋め込んだ者同士は、ハードウェアも必要なく、声を出す必要もなく、あたかもテレパシーのように通信が可能です。実際に脳波通信を可能にするためには、タンホイザーチップの他にランダム電波発信チップを脳内に埋め込まねばなりません。このチップは増幅された脳波をさらに指向性の強い電波に変換して遠距離に飛ばす働きをしています。言ってみれば脳の中にトランシーバーを仕込むようなものですが、発信する電波はチップにより周波数が常に変えられ、暗号化されているので、盗聴される心配はありません。また、脳に仕込めるほどの小さなチップではそれほど遠距離までは電波を飛ばすことはできませんから、シティ各所に設置された電波ステーションを介して、通信を行なうことになります。ステーションもなく電磁波の影響も強いシティの外ではあまり役には立たないようです。このシステムは公安当局の(上級)捜査員やＳＷＡＴのメンバー、アーミー特殊部隊隊員などが装備していますが、一般での使用は特別な認可を受けないかぎり認められませんし、ランダム電波発信チップも市販されてはいません。しかしながら、入手経路不明のチップがブラックマーケットの店先に並んだり、ヤミで造られたチップが出回ることもあるでしょう。

3．特定脳波検出／特定行動監督システム

スキッド対応の脳波検出計、スキッドウェーブディテクターを使った記憶検出システムのことです。タンホイザーチップを埋め込んだ人間からのみ、脳内の特定記憶情報を拾い出すことができます。この装置に対して、うそをつくことはできませんが、隠しておきたいと念じたなら、それは検出されません。また、深層心理やあまりに昔の記憶、忘れてしまったことなども検出はされません。ブローカーや傭兵のリーダーなど他人を管理する立場の人間がよく所持しており、部下に事後報告をさせるさい、嘘発見機として使っています。とくに、運の良いブローカーはユニオンで造られたと思われるスキッドウェーブディテクターをギルドから借りられることがあります。

これに特定行動監督システムが組み込まれた装置は非常に高価で市場にもほとんど出回っていませんが、コマンドチップが埋め込まれた人間に対して、きわめて限定的ですが暗示のようなもの(命令)をかけることができます。やはり電波によって、コマンドチップに暗示を打ち込むわけですが、これには暗示にかかる当人の合意が必要です。合意がなければ、コマンドチップは作動しません。この暗示は(当人の合意さえあれば)生命にかかわるようなものでも可能ですが、コマンドチップ1つにつき暗示もごく短いものが1つだけです。

このシステムを利用した商売が"記憶屋"です。膨大なデータを脳内に記憶したあと、それを忘れておく暗示をかけてもらい、必要なときはパスワードによってそれを思い出すことができるのです。他にシークレットサービス、特殊部隊隊員など、万に一つでも裏切りが許されないような商売についている人間には、例えば「ＶＩＰを必ず守らねばならない」とか「作戦遂行が第一」などという根幹的な暗示がかけられているケースがあります。なお、暗示をかけられた者がそれを守らなかったとしても、苦しんだりするわけではありません。たいていは無意識のうちに暗示に従ってしまうのです。

特定行動監督システムに関しては、何度か法廷などで問題になったこともありますが、暗示には必ず本人の同意が必要ということが前提としてあるので、北米では違法とされたことはありません。

スキッドウェーブディテクター　ENC15　$ 80,000
特定行動監督システム付き　ENC15　$650,000

：箱型の装置で、ディスプレイとキーボード類で構成されています。膨大な情報を脳内から引き出すときは、対象にジャック＝イン端子をつなぐことで効率化できるようになっています。装置を使う際、一切のチェックは行なう必要がありません。装置を使って可能なことはすべて成功します。

コマンドチップ　$1,500

：チップ1個につき、1つの暗示をかけることができます。外科手術で取り出すことも可能ですが、たいていは(例えば無理に取り出すと脳を傷つけてしまうとか)、取り出しにくい場所に埋め込まれます。

4．ボディジャック

滅多にないことですが、タンホイザーチップを埋め込んだ者どうしの脳波パルスの波長が似ているとき、または似たような状態にあるときには信じられないことが起こります。

脳波が互いに共鳴し、片方が身体を乗っ取られたり、まったく人格が入れ換わったりするのです。この事象についてはまだ科学的な証明がなされていませんが、ボディジャックによって引き起こされたと思われる犯罪例もいくつか記録されていますし、ボディジャックの達人(相手の身体を乗っ取る)も噂では存在しているようです。

ボディジャックのルール

タンホイザーチップを埋め込んだ者が5ｍ以内に複数おり、ボディジャックを行なう意志のある者が少なくとも1人いた場合に発生します。

各人はそれぞれ1Ｄ100します。自分の出目がある相手より大きい目でしかもその差が5以内だったときには、その相手の身体を乗っ取ることになります。乗っ取る意志が最初からなかったとしても、この現象は必ず起こります。

肉体を乗っ取ったらＷＩＬ、ＳＹＭを除いて、その他はすべて相手の能力値を使用します。もとの自分の肉体はその場で睡眠状態になり、約1Ｄ10時間経つと意識はだんだんともとの肉体に戻っていきます。乗っ取られた側はＷＩＬを1Ｄ3ポイント永久に失い、乗っ取られた間のことはまったく覚えていません。

1Ｄ100の結果がまったく同じ目だったときは、肉体が入れ換わってしまいます。あとは片方が乗っ取ったときとまったく変わりません。

ボディジャックに合計10回以上成功した者は特殊な能力を身につけます。次からボディジャックを試みるときには、自分のＷＩＬを1Ｄ100の結果が5以内に近づくように、好きなだけ消費(回復します)できるようになります。ただし、出目が相手と同じ目だったときは、一切の修正はできず、必ず肉体が入れ替わってしまいます。

5．スキッドスタン／スキッドジャック

スキッドシステムの応用のうち、もっとも有効(悪用？)に使われているのがこのテクニックです。これは、増幅された脳波をイメージパルス変調機にかけ、リモコンで動作する各種機器、電子ドアロック、精巧なセンサー、無線などでコントロールされているセキュリティメカニズム、アーミースレイブタンクなど自動と名のつくすべてのメカニックのセンサーをだましたり、思いのままに操るというアクションです。

つまり、スキッドを使って自らがスイッチになったり、にせ情報を与えたり、有害電磁波を発生させるのです。これらのうち、一瞬だけの介入または相手の行動を邪魔する目的で行なう行為はスキッドスタンと呼び、完全に乗っ取る目的で行なわれる行為はスキッドジャックと呼びます。一般にスキッドジャックはスキッドスタンに比べ、難しいテクニックとされています。

スキッドスタン／スキッドジャックのルール

すべての成否チェックは1Ｄ100を1回ロールすることで解決します。各種別ごとに分けられていますから、ＧＭはシナリオメイク時に対象のレベルを設定しておいてください。なお、チェックを試みる者はそのたびにＷＩＬを1Ｄ6消費します。スキッド能力には基本的に個人差はなく、対象のレベルのみがチェックの基準になります。また、数人が同時に同じ対象にスタン／ジャックを試みてもかまいませんが、その場合、チェックは個々に行ないます。協力して試みることはできません。

なお、明記してあるレベル別の成功率、対象例、ＳＱＡＤなどはあくまで基準ですから、ＧＭは必要に応じて成功値を上下してかまいません。また、特殊な状況、条件により成功率が上下することがあります。

スキッドスタン

この場合は主にリモコンスイッチ、センサー類にイメージパルスを当て、一時的にオン／オフ機能を作動させたり、センサーを混乱させて動きを止めさせたりすることになります。このテクニックは瞬間的な効果(約1ターン)しか得られず、対象を長時間拘束したり、複雑な命令を下

すことはできません。

レベル	基本成功率(%)	対象の例
レベル1	80	家庭用電化製品、一般家庭のドア
レベル2	50	自動ガードメカ、工場の機械
レベル3	30	各種センサー、ポリスロボット
レベル4	20	高級な自動ガードメカ、V，Pルームドア　SQAD付
レベル5	10	戦略兵器のコントローラー、重要施設内ドア　SQAD付

センサーについて
ここでいうセンサーとはメカニックに搭載されるセンサー、サイバーアイをはじめとするセンサー系サイバーパーツ、銃器に取り付けるセンサーなど攻撃を有利にするすべてのセンサー、そして特殊な効果がないただのカメラ、マイク、人造眼なども含んでいます。密閉型のメカニック(コンバットシェル、インセクター、ホバータンク、装甲車、戦車)などはカメラで外部をモニターしていますし、知覚系をサイバー化した者は視覚、聴覚を奪われるおそれがあります。また、FCS(射撃統制装置)として使われているCクラス、BクラスAIにまで効果が及ぶことがあります。

SQADについて
SQAD(スカッド)とはこうした犯罪・戦術に備えて開発された行動チェック/自動復帰ユニット(またはプログラム)のことです。SQADが組み込まれたものに対するスキッドスタンの試みは1人1回限りです。失敗しようが成功しようが、その人からの電波はもう受けつけなくなります。スキッドジャックのときにもこのルールは適用され、さらに、1D6ターン経つと、支配されていない状態に勝手に復帰してしまいます。これは電波ジャマーではありませんから、スキッドスタン、スキッドジャックの成功率を下げることはできません。
また、PCがSQAD付きの製品を欲しいというなら市販もされています。GMはそれぞれの元の値段の8割～3割増しということで購入させてください。

スキッドジャック
こちらはスキッドスタンより一歩踏み込んで、自動メカそのものを乗っ取るアクションを意味します。この場合の対象は無線などで命令を受け付けているセキュリティメカニズムやロボット、戦闘メカということになるでしょう。命令は受けるが、細かい動作は独自に行なうようなメカに対してのみ有効で、無線とはいえ、コントロールのすべてを人間が行なっているのなら、スキッドジャックは効果がありません。
これは電波によって、にせの指令を送るというテクニックですから、MHスタートセットにあった“システムジャック”とは根本的に違います。つまりサイバースペースとは何の関連もありません。もちろん、完全に独自の判断で作動しているメカに対してはシステムジャックと同様、効果はありません(スキッドスタンを仕掛けることはできます)。
一度支配下においたメカはSQADが作動したり、精神集中の邪魔が入らないかぎり、永続します。また、コントロールできるメカは普通1人1機です。

レベル	基本成功率(%)	対象の例
レベル1	70	作業用メカ、家庭用ロボットなど
レベル2	40	自動ガードメカ、ポリスロボット
レベル3	20	高級な自動ガードメカ、アーミー戦闘メカ
レベル4	10	都市機能に影響するようなシステム　SQAD付
レベル5	05	戦略兵器、衛星兵器　SQAD付

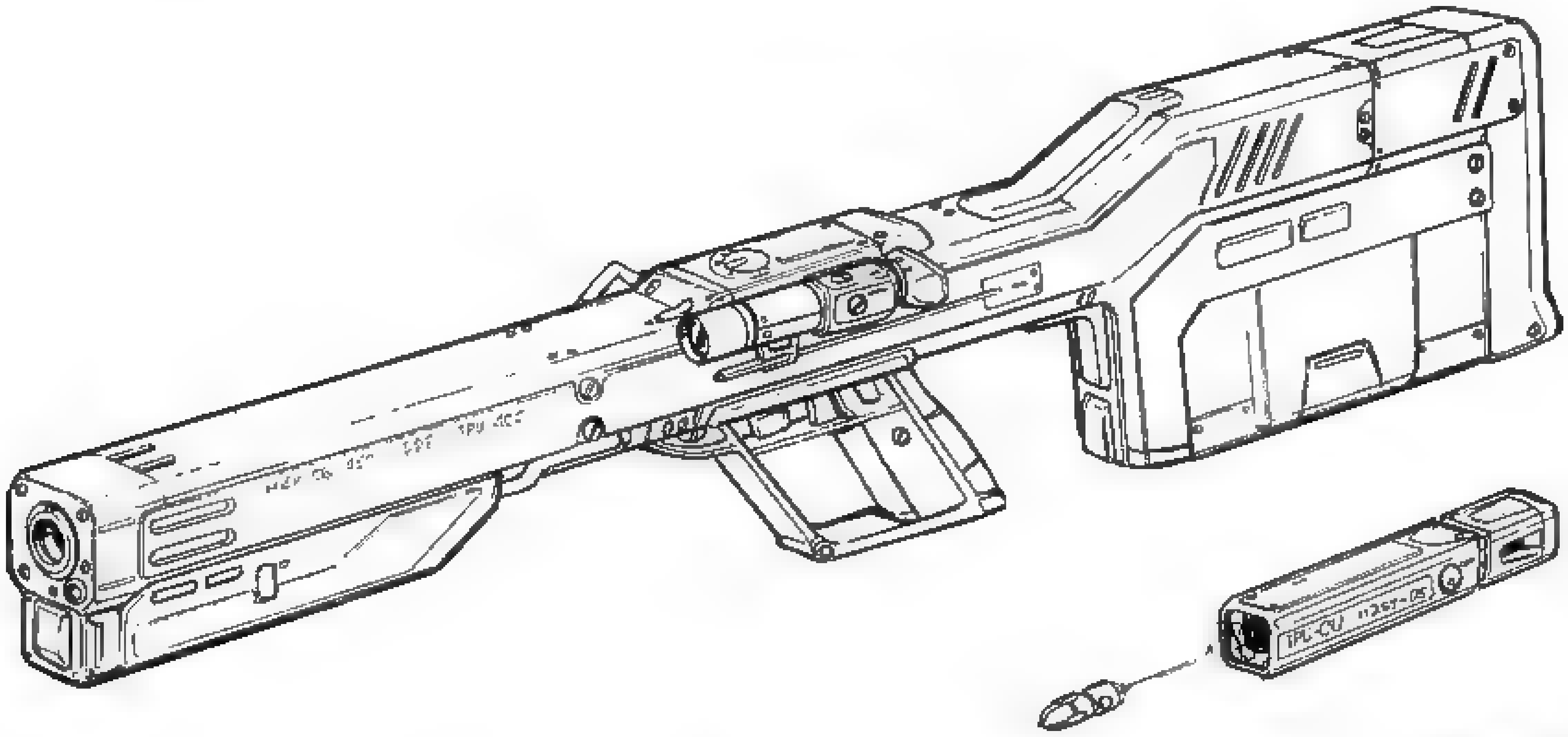
成功率に影響を与える条件、状況
無線スキッドのとき：シティ外で電波障害が激しいなら成功率－30
：対象がジャマーなどによって電波妨害を行なっているなら成功率－50
同じ対象への2度目の試み：－10、以後回を重ねる事に－10ずつ。

イメージパルス変調機　ENC5(1＋4)　$20,000
ソニックガンに酷似した発信部と脳波を変調する箱型の変調ユニットで構成されています。使い勝手も同じですが、命中判定は必要ありません。対象に銃口を向けてトリガースイッチを引けば変調されたスキッド波が発振される仕組みです。射程は約30mほどです。他にヘアバンドタイプのもあり、こちらは射程10m、ENC2、価格は$30,000です。スイッチはスキッド波によって(つまり念じるだけで)作動します。防具としての効果はありません。
これら無線タイプのものは目標の中心から5m以内の対象全部に対し、スキッド波を当てることができます。ただし、スキッドの性格上、スタン/ジャック状態に陥れられるのはただ1つの目標だけです。
例：ホバータンクとそのキューポラから頭を出しているフルボーグに対し、スキッド波が当たっています。スタン状態にできる可能性がある(チェックできる)のはホバータンクのカメラ、砲塔のレーザーサイト、フルボーグの知覚系のどれかであり、当たっているからといって一度にすべてに対して行なうことはできません。

H&K　SQ－450　IPU射出ライフル　〈グレムリン〉
ワイヤー付きのイメージパルスカプセルユニットを弾丸のように射出するライフルがこれで、アーミー特殊部隊、電脳戦車猟兵部隊でよく使われています。コンポーネントはこのガスライフルと箱型の変調ユニット、それとマガジン内の弾丸状IPUカプセルで構成されています。通常のイメージパルス変調機と違い、有線式ですから電波障害に悩まされることはありません。あわれな目標はザイル付きのモリを打ち込まれた鯨のようなものです。ただし、無線タイプとは違い、カプセルが命中した場所にしかスタン/ジャックを行なうことはできません。遠距離でより確実に相手を無力化させたいときに使うべきでしょう。このライフルは重火器として扱います。またネットライナーには使いにくい代物ですから、バウンサーなどに撃ってもらうのがいいかも知れません。
命中した後、対象がライフルの射程を越えて移動してしまったら、ワイヤーが切れてしまいます。

データ

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加	価格	実質効果		限界	弾薬		
					1~20	21~50	51~100	101~200	被害		対人	対物	ダメージ	ENC	価格	弾数
ＩＰＵ射出ライフル	なし	9/2	S	4	0	-30	-60	-80	なし	5500	○	○	なし	2	8000	4発1セット



IPU射出ライフル

異能力・EX

ＥＳＰ、超能力といった超自然的な能力を持つ人々は昔から確認されていましたが、正直なところ、本物なのかペてんなのか判別が難しいと言うのがこの分野の研究を滞らせていました。《メタルヘッド・ワールド》でもそれは変わらないようですが、サイバースペースという超自然的な空間に接している連中の中には、生来から別な意味で不可思議な力を身につけている者がわずかながらいるようです。この能力を異能力と呼び、能力所持者を異能者と呼びます。異能者は“ＥＸ”と呼ばれることの方が多いようです。

異能力は生来持つものですから、キャラクターメイクの時点でチェックを試みてください。１回だけ１Ｄ100をロールします。既に存在するＰＣもチェックを行なってかまいませんが、これらの能力は主にネットワーク利用時またはダイブ中に有効な能力ですから、バウンサーやランドブラスターはチェックする必要はないでしょう。このルールは必ずしも取り入れなくてもかまいませんし、GMはさらに独自のＥＸ能力を考案してもかまいません。

異能力の種類と通り名

86　アートマン

アートマンは生まれつきスキッド能力を有しています。ルール上では最初からタンホイザーチップ１個を埋め込んでいることになります。

87　ゲイザー

アクセスファイバーを使ったサーチ、およびサイバースペース内での検索はどんな状況でも〈サーチ〉のＳＲ２で行なえます。この能力はまわりが(時には本人も)気づかないことも多いようです。

88　ケーブルマスター

電気信号を聞き分け、端末やインターフェースなしでサイバースペースにダイブすることができます。つまりネットワーク回線のプラグやケーブルに直接ジャック＝イン・コードをつなげてダイブできるのです。

89 マンボ

サイバースペース内でホワイト・アウトになった者を肉体に呼び戻すことができます。成功確率は30%。

90 ラグピッカー

データエリア内から、ごく短時間で必要または応用可能なプログラムを引きずり出せるというものです。イメージファイト中ならいつでも1ラウンドを使って、2D6ポイント分の疑似アシストプログラムをウェポンまたはアーマーとしてつくり、使用することができます。これを使用するためにはダメージまたは防御ポイントと同じ分だけのフォースが必要です。イメージファイトが終了すると、つくったウェポンまたはアーマーは自然に消滅します。

91 ウェーブマスター

ウェーブマスターはすべての電磁流をまったく無視することができます。

92 サンドマン

サンドマンはジャック－イン端子を増設していようがいまいが、いつでも好きなだけの数の分身に分散することができます。つまり最大で、現FPの数の分だけ分身に分かれることができるのです。また、ダイブ中でも分身した後に再び1体に戻ることができます。

93 ポルターガイスト

意識体をデータに偽装できる実体なき侵入者です。データエリアに侵入したら1D3回(ダイブごとに決定)のイメージファイトをパスしてプロテクションを素通りすることができます。

94 テレポーター

1D6回(ダイブごとに決定)のネットジャンプをFPの消費なしに行なうことができます。また、このとき発生するはずのドッグファイトはパスできます。もちろんAHPの走査チェックをするときはFPを消費したものとして判定します。

95 ステルス

サイバースペースにいっさい電子的軌跡を残さない者です。1人で行動するかぎりはAHP走査機に絶対探知されません。

96 ヒーラー

1ラウンドを使ってFPを1D6ポイント回復できます。これは本人はもちろん他人を回復させることができますが、1ダイブに1回に限られます。

97 アクエリアン

一般回線内や、データエリア内で電磁流を発生させることができます。この試みは1ダイブに1回のみで、2D6の電磁流が10ラウンド間発生します。電磁流に対する抵抗チェックは発生させた本人以外全員が行なわなくてはなりません。

98 ダイナマイト・パーソン

サイバースペース内でFPに一度に15以上のダメージを受けたとき、1D100をチェックして、81以上が出たらフォースが突然100ポイントプラスされます。増えたフォースは消費されるだけで、フォース最大値が100プラスされるというわけではありません。戦闘終了時には元の状態に戻ります。15以上のダメージを受けた時点でFPが0になったとしても、能力が発動したなら、死亡チェックは戦闘終了時に行ないます。

99 ファイアスターター

ダイブ中に瞬間的にコンピューターの処理速度を無視したスピードで行動することができます。能力を使うと、一番スピード値の高い敵より1だけ高いスピード値で1ラウンド行動できます。これは一生のうち1D6回しか使うことができず、使いきった瞬間、必ずホワイト・アウトになります。

00 ヒルコ

ブラストによって攻撃・防御を行なう能力がまったくありません。その代わりコアストライク、ドッグファイト時の敵のブラスト攻撃によって傷つけられることも絶対ありません。ただし、ロジックボムにだけは注意しなければなりません。

あとがき

お待たせしました。サイバースペースの決定版エクスパンションの登場です。

サイバースペースは20世紀の現代にはない架空の世界なので、デザインは苦労しました。何しろ、サイバースペースまたはネットワークで何ができるのか？　ということさえはっきりとわからないわけですから。現代では様々な作業の効率化をはじめとして「文明の進歩に貢献する」道具であって冒険の舞台ではありません。でも昨今の技術革新の速さを見れば将来どうなるかはわかりませんね。もしかしたら、冒険をするのに都合よい世界が構築されるかも知れません。現代でも、コンピューター犯罪などは冒険と言えば冒険です。しかし、犯罪を生業にするのはやはり問題がありますし(ネットライナーは全員、悪人？　まあ善人ではないとは言えるかも知れませんが)、ハッキングというのはあくまで結果としてそうなったというだけのものです。それより、その経過でどうやったら楽しく、またわくわくするような展開が望めるのかを考えました。

今回はジャック＝インという手段でなく、アクセスでもネットワークに大きく介入することができるようになっています。実際に現代のハッカーがやってるような手段でゲームを楽しんでみようとしたわけですが、これにはもう１つ意図するものがありました。現実のコンピューターネットワークの概念や手法をゲームに取り入れて、難解なサイバーパンク背景にリアルさという要素を加えようとしたわけです。

サイバースペースでのアクションにしても、スタートセットのルールではダンジョンとモンスターだけの単純なものでしたが、今回は飛行機による空中戦や戦車戦(でなければ荒っぽいスポーツゲーム)をイメージした何種類かのバリエーションを用意してみました。ネットジャンプ中のドッグファイト、システムエリアでのコアストライクがそれに当たります。これらはそれぞれ別のルールを使用するので、面倒くさいという印象を持った方もいらっしゃられるかも知れません。でも、それぞれのルールそのものはごく簡単な造りですから、どれも一度くらいはプレイしてみてください。

また、サイバーパンク小説ではおなじみのハッキングアクション、アイスブレークも取り入れてみましたが、いかがなものでしょうか。

また、背景世界が大きく広がったので、ハンター以外の立場のPCを創造するルールを付記し、別な視点から考えた《メタルヘッド・ワールド》のプレイも可能となっています。実をいうと、そういうプレイをしてくださることを期待しています。《メタルヘッド・ワールド》のなかでもとくに大きな背景部分ーサイバースペースーを支配しているはずのネットライナーですが、やはり他のクラスのハンターとはどうしても違う世界感の中で活動しているように思えます。アニメやコミックや小説の中ではうまくいっているようですが、ゲームではやはりパーティーは一緒に活動しなければなりませんからね。ネットライナーではないキャラクターを何人か集めて、思いっきりサイバーなキャンペーンを組んでみるのも一興でしょう。

電脳神の設定、ＥＸ、スキッドなどに関しては、多少ミーハーな気もしますが、こういう正体のわからないフレーバーがないと、プレイも無味乾燥なものになると思います。雰囲気を壊さない程度に取り入れてみてください。特にスキッドを持つネットライナーは現実世界の戦闘でも、活躍が期待できます。派手に戦闘すればいいというものでもないでしょうが、アクションもサイバーパンクを構成する一要素であることには間違いありません。

それから、このセット中の“ネットワーク”と“サイバースペース”という単語は基本的に同義語と解釈してください。意識的に使い分けてはいますが、概念的にみたネットワークが、ジャック＝インという手段によって“ダイブ”中の人間にはサイバースペースとして認識されるということです。ネットワークを海に例えればアクセスによるハッキングは海上戦、サイバースペースからのハッキングはダイブというスラングどおり水面下での戦いといえるかも知れません。同じように、ネットワーク上では、IDまたはパスワードであるプログラムがサイバースペースではプロテクションモンスターとなって、PCたちに立ち向かいます。こんなときは実際の戦闘と同じく、水上と水中の連携プレーが勝利へのキーポイントなるはずです。

なお、このキットの作成に関して、とくにハッキングとハード関係の取材に協力してくださった現役ハッカー(？)の四谷言ノ助さん、AHPに捕まらないように精進してください。また、HJ-NETの皆さんからはシステム、背景、シナリオなど多岐に渡って、色々なアイデア、ヒントを賜りました。ここでお礼にかえさせていただきたいと思います。

高平鳴海

CORE STRIKE



No.158-3


CORE STRIKE
コアストライク・シナリオブック

コアストライクーシナリオブック

BAYER……1

高平　鳴海

シナリオ本文中にあるとおり、これはネットワーク／サイバースペースという背景世界への理解を深め、新ルールのなかでも初歩的なアクション、アクセスとイメージファイト、アイスブレークなどをプレイヤー、GMが修得するためのシナリオです。

舞台はダウンタウン(ニュアンスとしては下町)で、使用するネットワーク／サイバースペースの範囲も、基本的に1グリッドだけですから、誰でも簡単にプレイに臨めるでしょう。また、ストーリー自体にもそれほど難しい伏線はないし、解決のシノプシスも数本用意してあるので、ＰＣたちは情報をすべて集めるまでもなく、犯人を突き止めることができるかも知れません。

実際のプレイの大部分は情報収集ということになりますが、GMは"ネットワークから情報を集めるだけ"のプレイにならないよう気をつけてください。記録情報からの憶測より現場の検証や生の証言がよほど当てになる情報のはずです。少なくとも被害を受けた店には1回は立ち寄らせるようにしましょう。

メタルヘッドワールドは確かにネットワークが極限まで発達した世界ですが、故意に隠された情報は簡単には姿を現しません。最後の決め手になるのはネットワークから集めた情報をもとに探し当てた、決定的な真実なのです。そしてそれはディスプレイを眺めているうちは決して見い出せないでしょう。

蛇足ながら、タイトルはシナリオの内容とまったく関連はありません。このシナリオは練習用なので、ピアノの練習曲から命名しました。

SILICONE'S NEVERLAND……7

高平　鳴海

自分で言うのも何ですが、今回収録したシナリオの中ではこれがイチ押しです。ただ残念なことにこのシナリオは基本的にＰＣひとりを対象にした構成なのです。数人でプレイしたいときはヒロインであるウェンディの位置づけを変更する必要があります。たとえ、ＰＣと彼女のからみがなくても楽しめるシナリオとなるはずです。

このシナリオはＲＰＧの基本理念、つまりキャラクターを演じるという前提を正しく理解している方なら誰でもマスタリングができるでしょう。

導入部も数パターン用意しましたし、骨子となる部分はすべてキーアイテムやイベントで処理されています。何より、ストーリーの基本的な流れはＰＣの日常生活なので、GMは進行が楽です。ストーリーはGMが紡ぐのではなく、何も知らないＰＣが進行役を努めていくことになります。後はＰＣの能動的な行動をこの世界の決まりにしたがって処理していくだけで、不条理な疑似現実世界が形成されていきます。ＰＣが異変に気づいたなら、イベントを積極的に使って、世界の核心に少しずつ導きましょう。

ストーリーはきっちりときまった枠の中で自由に創っていくことができますから、ベテランマスターにとっては演出・アレンジの腕の見せ所ではないでしょうか。

偽りの現実世界に閉じ込められた主人公があがいたりもがいたりする、こうした映画や小説は結構たくさん出ています。そういった作品を見たり読んだりして、GMの皆さんは独自のイベントを盛り込んでみてください。

PRISONER IN UNIT……18

樋口　誠一郎

この冒険は全般に渡ってサイバースペースで行なわれます。サイバースペースもののストーリー展開はサイバースペースと現実世界とのキーポイント的な接点があるというのが一般的なのですが、このシナリオはプロローグの仕事依頼にはじまって、クライマックス～フィナーレまでがサイバースペースで繰り広げられます。また、サイバースペースもののシナリオのもうひとつの特徴は捜査型シナリオであることですが、これはアクションを中心としたストーリーとなっています。

このようなコンセプトでシナリオを創ったのは、このセットで紹介されているアドバンスト・ルールのなかでも比較的高度なアクションをプレイヤー、GMに理解してもらうためです。つまり、これはステップアップＰＣ用のシナリオなのです。

シナリオ進行上の留意点はほとんどありません。GMがアクション中心のシナリオということを念頭においてマスタリングすれば、シナリオが行き詰まることはないでしょう。情報はシナリオの進行にしたがって出てくるようになっていますし、ＰＣの行動の転機として計3回の依頼がプロットされています。ただ、ひとつだけ注意しなければならないのはプレイバランスです。アクション主体のシナリオですから、ＰＣが弱すぎても強すぎても面白味は半減してしまいます。ネットライナーでいえばランクはＤ～Ｃ、マテルフォーム能力の各レベルが1～2、スピード値が100以上あれば理想的でしょう。もちろん敵のデータや数を変更してプレイしてもかまいません。

THRONE OF GODDESS……27

樋口　誠一郎・高平　鳴海

謎とき、アクション、ストーリーすべてが混然一体となった大スケールシナリオで、手慣れたGMとプレイヤーにのみお奨めできます。

マスタリングについてGMがとくに留意しなければならない2つのポイントはすべてＮＰＣにかかわるものです。ひとつはＮＰＣの扱い、もうひとつは戦闘時のＮＰＣのコントロールです。

ＮＰＣに関する裏設定は結構多いのですが、GMはストーリーの本筋が横道にそれないよう注意しなくてはならないかも知れません。登場人物のうち、とくにアイザックが疑われはじめると、話が大きくそれるおそれがあります。ＰＣたちの疑惑がわだかまるようなら、彼の正体を明らかにして、あらためて仕事を依頼するという形にしてもかまわないでしょう。また、逆にＰＣたちが特にボウマンについて調査を進めないようなら、シナリオが滞ってしまいます。また、ヴェルダンディとのコミニュケーションを重視してマスタリングしないと、クライマックスも盛り上がりません。

また、このシナリオのプレイバランスに関してはかなり難しい部分です。特に、ノルンたちについては反乱を前提としたＡＩという設定上、やはりその戦闘数値は高くせざるをえませんでした。その他の敵対するＮＰＣも同様で、ＰＣが正面から戦うつもりなら、とうていかないません。GMはヴェルダンディをうまくコントロールして、ＰＣたちを勝利に導きましょう。また、ＰＣたちがあまりに未熟で弱すぎるのも考えものです。少なくとも、前作である"PRISONER IN UNIT"をクリアできるくらいの能力は必要です。

今回は悲しいエンディングの作品が多くなりました。もし、GMの好みにあわないようなら、プロットを変更してみてください。

本文カット：村田　護郎

BAYER
バイエル

NARUMI TAKAHIRA

はじめに
これはサイバースペース関係のルールの中でもアクセステクニックとイメージファイトなど初歩的なルールをよく理解するためのシナリオです。ストーリーは単純ですから、システムになれるためのものとしてプレイしてください。

参加人数としては何人でも可能ですし(1人でもOK)、キャラクタークラスも選びません。ただし、ネットライナー、ハスラーもしくは今回紹介された新キャラクターだけでプレイするのが望ましいでしょう。

舞台は特に設定していません。あるメガーシティのあるダウンタウン(といってもより住宅街に近く、善良な市民が多い所です)で話ははじまり、その小さな街の中で事件が解決されるでしょう。

舞台となるサイバースペースはFANTAS系ですが、プロテクションを入れ換えて他のネットグループとすることもできるでしょう。

ブローカーの依頼
PCは馴染みのブローカーから私的な依頼を受けます。PCがハンターでないなら、懇意にしている知り合いということにしておいてもかまいません。

依頼と言うのは、ネット内の彼の店のデータエリアに侵入して、データを破壊していった何者かを突き止め、事件を解決することです。

PCはネットの内外で情報を集めていくうち、事件の真相を目の当たりにできるでしょう。

GM用情報
調べてゆくうち、この街のあちこちで同じような事件が起こっているのがわかります。的確に捜査をすすめ、ちょっとした推理をすれば、犯人像はすぐに浮かんでくるでしょう。犯人はストリートパンクスのグループです。彼らは最近、ストリートで死んだハンターの遺体からいくつかのアシストソフトを手にいれ、それを使ってネット内で荒稼ぎをしていたのです。

ACT－1　ガスライトにて
PCたちは久しぶりに立ち寄った馴染みのバー“ガスライト”で一日の疲れをいやしています。彼らはカウンターの向こうの老マスターが今日は浮かない顔でいることに気づくでしょう。(PCに限らず)店内の誰かがそのことに気づいて話しかけると、マスターは話しはじめます。

「実はなあ、今朝、気づいたんだが、ネット内のうちの店のデータがぶっこわされていたんだ‥‥。全壊状態でなあ。まったくひどい奴もいたもんだ。管理局に届けは出したが、もしかしたら店を閉めなきゃならんかもしれんよ」

PCの中にこの街に住んでいる者がいれば、データを壊されたとか店が襲われたという話をここ以外でも聞いているかも知れません。

マスターは大きくため息をつくと、目の前にいたPCに相談を始めます。今日の飲み代はおごるから、データエリアを調べてみてくれないかということです。

店内の端末を使って、データエリアにアクセスし、ちょっと調べてみましょう。〈データブロー〉のSR2でチェックしてください(他の修正はいっさい付きません)。望むなら、成功するまで何度もチェックを試みてかまいません。万一、PCの誰もがデータブローを取得していなかったら、店内にいる他のハンターの誰かがこの作業を行ないます。

まず、データは人為的に破壊されたらしいことがわかります。ちょっとやそっとではデータの復帰はできそうにありません。そして、エリアの最後に破壊作業を行なった犯人の署名らしきものが、“TBN”と書き込まれています。

どうもこれは外部から侵入してきたハッカーの仕業に間違いないようです。店のマスター、アダム爺さんにこのことを告げると、彼はさらにその犯人をできるかぎりでいいから、何とかしてくれないかと持ちかけてきます。了解するなら、さらに詳しい話を聞くことができるでしょう。

なお、今回は正式な仕事の依頼と言うわけではありません。ですから、期限とか条件はありませんが事件を解決させたなら報酬は約束してくれます。ただし、店の状態が状態なので、現金ではなく、品物でしか約束できません。それは端末機です。デッキ自体は通常の物ですが、これには30年式演算クリスタルが60個、搭載されています。クリスタルをばらして売るも自分のデッキにつけかえるのもいいでしょう。これはあるハンターが借金のかたとして置いていった物だそうです。

PCの誰かがデッキをよく見ると宣言したなら、本体に名前が刻み込まれているのを発見できるかも知れません。

“デニス＝オーウェル　世界一のネットライナー”

「ああ、おかしな癖がある奴だったよ。自分の持ち物には必ず名前を刻みこむんだ」

ちなみに彼は1週間ほど前にこの街のストリートで殺されています。この情報は後で重要なヒントになるのですが、必ずしもこの情報を知っておく必要もないでしょう。

また、普段世話になっている老人が困っているのだから、ここは無償で仕事を引き受けても罰は当たらないかも知れません。

さて、アダムが話してくれることは以下のとおりです。

1．入っていたデータはどれもそれほど大きな価値のあるものではなかったし、特に秘密にするような情報もありませんでした。帳簿などバーの経営に必要な各種書類、わずかながら取り扱っていたドラッグ関係の取り引き書類、入っていたのはそれだけです。

2．データがすべて破壊されていたので知る由もありませんが、犯人



はデータの一部をコピーして持ち去ったかも知れません。ただし、取引先にはこうした事件があったから用心するようにと連絡はしたし、いままでのところ取引先での被害は報告されていません。

3．アダムは個人的には人から恨みを買うような覚えはないと言っていますし、そのことは説明されなくてもPCには理解できるでしょう。

4．アダム自身はネットワークのセキュリティには詳しくなく、管理は契約ネットに任せきりでした。ネット側からの報告だと、設定してあったプロテクションはイメージファイトによって破壊されていたそうです。

5．事件が起こったのと同じくらいの時刻にここの界隈の店が何軒か、同じような被害にあっているようです。他の店を回って手がかりを集めてみるのもよいかも知れません。

6．AHPからの通達によれば、犯人の捜索・逮捕は不可能と断定されたそうです。司法当局はこの件を事件として捜査することはしないということです。つまり、アダムが頼れるのはPCたちだけなのです。もっとも、犯人がわかったとしても、ガスライトのデータが回復できるわけではありませんが。

アダムが知っている情報はこの程度のものです。

彼はこの他にPCが捜査をしやすいよう、店のデータエリアに入るためのIDとパスワードを教えてくれますし、グリッドのセキュリティに関して記されたネット管理局の書類を見せてくれます。しかし、チェックポイントにプロテクションが再配置されるのは少なくとも3日以後のことでしょう。ネット管理局は下位グリッドの管理をなおざりにしがちですから。それでは捜査を開始しましょう。

アダム＝ペイン

79歳。高齢ですが、健康で陽気な老人です。今は自分のバーの経営の方にいそしんでおり、ブローカー稼業は半分引退しているといった状態。商売人としては性格がまじめすぎるのか、ブローカーとしては成功しませんでしたが、このバーの方はいつも繁盛しているようです。彼はこの街を愛しており、若いハンターたちを見守りながら、ここに骨を埋めたい気持ちでいます。

ブローカーとして扱っていた商品はドラッグ関係ですが、いまはこんな状態なのでその方面ではPCたちの支援はできません。

残されていた署名　TBNについて

この界隈でわりと有名なハッカー、"デストロイヤー＝サム"ことサム＝スキナードが今回の事件の犯人です。彼は普段、SAMという署名を使いますが、今回はそれを暗号化した署名を残しています。つまり、アルファベットの一文字ずつをずらしてあるのです。

PCがTBNという単語をもとに検索や捜査を行なっても何の手がかりも得られませんが、ちょっと頭をひねってSAMというキーワードを得たとしたら、事件は非常に簡単に解決するでしょう。GMはアドリブでマスタリングをしなければなりませんが、最終的に、おそらくPCたちはサムの寝ぐら（近くにある安アパート）に出かけていって犯行を認めさせることになるでしょう。アダムの店のデータやその他の犯行の証拠となる品はサムの部屋で発見できます。

ACT－2　ストリートの住人

まず、PCたちは被害のあったグリッドのことを詳しく調べなければならないでしょう。

もし、翌日になっていたら、アダムからの連絡をPCに伝えてください。

今朝、データエリアを破壊した犯人と思われる者から電話があり、コピーしたデータを返して欲しければ、3日以内に＄50,000の金を用意しろ、と脅迫を受けたとのことです。

バー《ガスライト》のデータエリアの位置

小さなバーの経営書類くらいなら、グリッド1つをまるまる借りるほどのものではありません。この通りにある他の4軒の店と共に、ALTOS内に存在していました。クラスターナンバーはGJ　14582で、そこのボトムグリッド、階層にして42番目です。このグリッドの内部構造もごく単純で、入口から5本に枝分かれしているだけです。

グリッド入口
- システムエリアへの通路
- スーパー《P＆Zマーケット》
- バー《ガスライト》
- ドラッグ・バー《淡威婆亜》
- モーターショップ《スピード・デス》
- ガンショップ《マズル銃砲店》

今回、被害にあったのはこの5店舗のうち、ガスライトとスピード・デス、マズル銃砲店です。ガスライトは収納してあったすべてのデータを破壊されましたが、他の店の被害を知りたければ、直接、店に訪れて聞いてください。

さて、グリッド内でPCが自由に入ることのできるのは（法的には）ガスライトのみですが、ガスライトをはじめ、被害を受けたスピード・デス、マズル銃砲店には何のセキュリティも存在しませんから、実際には出入りは自由です。

アダムから見せてもらえるネット管理局の書類によれば、中に設置してあったセキュリティは、まず、グリッド入口にロジックウォール(突破値6)、あと各店のそれぞれの入口にはプロテクション"コボルト"と"ジャイアントラット"が設置してありました。電磁流はどこにも発生していません。

なお、P&Zマーケットには上記のプロテクションに加え、経営者が設置したプロテクションがいくつか存在しているようです。

システムエリアへの通路は、このグリッドを支配するシステムに至るものですが、今回の捜査には関係ないので手を出さない方が無難です。ここにはレベル4モンスターが1体存在しているはずです。

アクセス、またはジャック=インによって最初に得られる情報は以上のとおりです。正式な手段をもってグリッド内に入るなら、ここまでの情報を得るためにチェックは特に必要ありません。この時点で、PCがP&Zマーケットと裟威婆亜のデータ内に入ろうとするなら、ハッキング行為をしなければなりません。ここで問題を起こすと面倒なので、GMはできるだけ避けさせましょう。

夜が明けたら、ストリートの店を回って情報集めをしましょう。

スーパー《P&Zマーケット》に関する情報

このグリッドの中で一番大きな店で、データエリア内も半分くらいはP&Zマーケットのデータで満たされています。今回被害にあわなかった店の1つですが、たぶん独自でそろえたセキュリティのおかげでしょう。スーパーはそこそこ繁盛しているようですが、もうかっているというわけではないようです。

店のオーナーは守銭奴を絵に描いたようなちょび髭の男で、PCたちを冷たくあしらいます。

「まあ、今回やられた皆さんには同情しますがね、うちのように普段から気をつけてなかったんだから、自業自得ですな」

P&Zマーケットおよびオーナーについては誰に聞いても、良い噂は耳に入りませんが、事件の手がかりになりそうな話は何もありません。他の店主とは仲は良くなかったようです。

データエリア内の様子とセキュリティ

アクセスでP&Zマーケットに入ろうとすると、レベル1およびレベル2プロテクションの妨害を受けます。それを突破すると、店の管理データの入口ですが、ここにはさらにレベル2プロテクションが設定されています。店の管理データ自体は特に怪しいところはありません。ここで〈サーチ〉による偽情報の看破に成功すると、隠しデータファイルを発見できます。

ジャック=インで中に入ろうとした場合、コボルトとジャイアントラットが立ちふさがり、その後にトラップのランダムテレポート(9)、それを突破すると、管理データの前にワーウルフがいます。管理データ内では隠しデータファイルを無条件で発見できます。

隠しデータファイルはオーナーのIDがないと見れないようになっています。サイバースペース内ではIDプロテクションが浮かんでいますが、倒してしまったら、このデータは消去されてしまいます。見たければ、オーナーのIDをコードワークで盗み出してくるしかありません。オーナーは"一般市民"です。

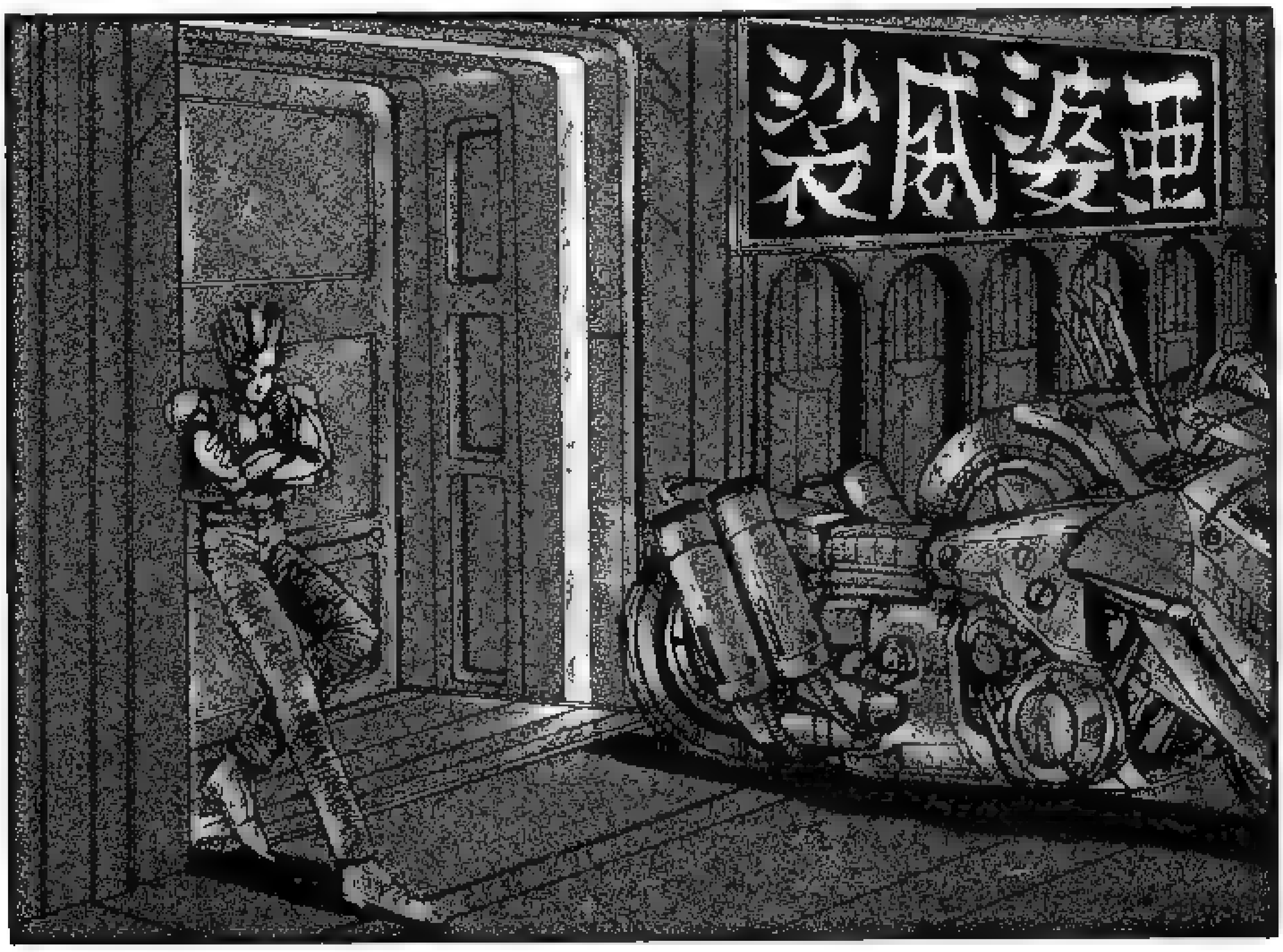
隠しデータの内容

大部分はちょっとした不正な所得の控えですが、マズル銃砲店で被害状況を聞いたうえで、(サイバー強化によらない)PERのAR15に成功すれば、銃器の横流しの記録を発見できます。これはマズル銃砲店から奪われた物であるようです。

ドラッグ・バー"裟威婆亜"に関する情報

ここはいかがわしい店で、暴走族のたまり場になっています。店の規模も小さく、経営は苦しいようですが、店内にはいつも20人以上の暴走族がたむろしています。この店も被害にあわなかったのですが、動機がいやがらせでないのなら、ここに押し入っても犯人はなにも得ることはできなかったでしょう。

ここのマスター、フィストは七色に染め上げた髪を逆立てて、身体のあちこちをファッショナブルにサイバー化しています。テックヒッピー



か暴走族の出身で、ストリートパンクスの元締めのようです。
「ご苦労さん。だがな、悪いが話すことは何もないぜ。ここには盗られる物は何もないし、いつもこいつら暴走族にしっかり守らせてるからな。襲われた店はどこも繁盛してたんだからいい気味だぜ」
婆威婆亜とマスター、それにここをたまり場にしているいくつかのストリートパンクスのグループについての噂は聞くまでもないでしょう。
店の中を子細に見渡すなら、けばけばしいファッションの暴走族に混じって、1人だけ雰囲気の違う気の弱そうな少年を発見できます。この少年はハッカーで、今回の事件の実行犯です。ただし、彼に近寄ろうとすると、まわりの暴走族たちに阻まれます。
スピード・デスに行って情報を仕入れたあとで、PCの誰かが店の外に駐めてある暴走族たちのバイクに着目したなら、大型メカニクスSR1またはEDUのAR20でのチェックを許可してください。駐まっているバイクのうち、新しい3台はどれも少しずつ簡単な改造や塗装がしてありますが、これはスピード・デスから奪われた物のようです。ただし、これを証拠品とすることはできないでしょう。あまり長々とバイクを調べていると、暴走族とのケンカになります。

GMに注意

事件の犯人は婆威婆亜のマスターとその一味ですが、彼らを捕まえたりして力ずくで犯行を白状させたり、証拠も固まっていないのに店に押し入るようなことをPCにさせてはいけません。ダウンタウンにも法はあります。特に店の中で暴れたりすれば、ポリスはもちろん、街の自警団も敵に回すことになるでしょう。

データエリア内の様子とセキュリティ

アクセスでここに入るためには、管理局の設置したレベル1およびレベル2プロテクションを突破しなければなりませんが、店の管理データには怪しいところはありません。
ジャック　インで中に入ろうとした場合、コボルドとジャイアントラットが立ちふさがります。他にはこれと言ったセキュリティも秘密もありません。

モーターショップ"スピード・デス"に関する情報

スピード・デスは、小さいけれどわりと繁盛していたモーターショップで、ガスライトほどではありませんが、大きな被害を受けた店です。
ここのグリッド内のデータは破壊されたのではなく改ざんされていたのです。ダウンタウンは物騒ですから、特に夜間は防犯システムに頼ることになりますが、事件のあった夜は、防犯システムが停止し、それを待ち受けていたかのように何者かが店内に侵入しました。彼らは展示してあったバイクを3台奪って逃走しましたが、行きがけの駄賃とばかりに店内の設備をめちゃめちゃにしていきました。
ここの主人は善良そうな若いメカニックマンです。気落ちしているというより、襲撃のショックから立ち直れずにまだ呆然とした様子です。
「暴走族だ。婆威婆亜にいる奴らの仕業に違いない。七色のモヒカンなんて見違えるもんか……」
後は、PCが話しかけてもほうけたように首を振るばかりです。
スピード・デスと主人に関する噂や評判は良くもなく悪くもなくといった感じです。
店の中は襲撃されたときのままで、乱雑としていますが、ここで犯人の手がかりを探すなら、PERのAR20をチェックさせてください。成功するとガラクタの中に、壊れた電極トランキライザーを発見できます。スピード・デスの主人は髪を短く刈り込んでいますが、見たところジャック　イン端子はつけていないようなので犯人が落としていった物かもしれません。

電極トランキライザー

人間用の電気刺激ドラッグ《ソフトポイント》です。「エレクションレディ」とロゴが入っていて、その下に名前が刻み込まれています。

「デニス＝オーウェル　宇宙一のネットライナー」

このデニス＝オーウェルという男が事件の鍵を握っているかも知れません。
ACT－1でデッキをよく見ているなら、アダムに訊くという手もとれるでしょうが、基本的にはこの男のプロフィールをネットから捜し出すことになります。
〈サーチ〉を行なうならわかっていることはフルネームと（実はただのハッカーなのかも知れませんが）ネットライナーであるということだけです。あとはPCの検索の仕方、考え方次第です（例えばギルドの記録を調べるとか、犯罪歴から調べるとか）。
ネットから集められる情報は以下のとおりですが、これらのすべてをPCに教える必要はありません。よほどうまい検索を行なったのなら別ですが、どの程度の情報をPCに明かすかはGMに委ねられます。これはこのシナリオに限らず、すべてのシナリオにおいて共通の決まりです。

デニス＝オーウェル

ランクEネットライナー。死亡時38歳。ネオアップル、フリータウン生まれ。少年時代より窃盗、暴行他、数10回の犯罪歴あり。以後各地を放浪、ハンター登録は33歳のときで、ネットライナーになってからそれほど大きな仕事はこなしていない。各種ドラッグ常習者で素行不良。クライアント、司法当局などとのトラブルも絶えず、ギルドから警告を受けること数回、2週間前についにハンターライセンスを剝奪された。
現住所はスレイド・ストリート1421（本人が死んだのでもう引き払われています）。

死亡報告について

1週間前、バー《ガスライト》からの帰り道、数人の暴漢（暴走族と思われる）に襲われ死亡。
死因は鈍器による全身の打撲傷と見られている。死体は朝になって発見されたが、遺留品のほとんどは犯人またはスラム住人によって持ち去られていた。衣服にあった氏名により本人と断定。写真類照合済み。

ネットで集めた情報以外で、彼についてアダムが知っていることはほとんどありません。金払いの悪いジャンキーで、いつも夢のようなホラをふいていた、とか友人がほとんどいなかったとか、ひと仕事終わって街を出ていくとき、たまったツケのカタにとそれよりはるかに価値のあるデッキを置いていったとかそのくらいです。別にデニスを嫌っていたわけではなく、出来の悪い息子のように思っていたようです。スピード・デスで拾ったトランキライザーを見せるとデニスのものに間違いないと言います。

データエリア内の様子とセキュリティ

設置されていたセキュリティは他の店と変わりありません。つまり入口にレベル1、レベル2プロテクションがあっただけです。もちろん今は破壊されているので侵入には何の危険もありません。店の管理データには大きな被害はありませんでした。夜間用の防犯システムのコントロールプログラムを改ざんされただけです。データの閲覧はPCなら主人

の許可を得なくても可能でしょうが、閲覧許可を申し出るなら力なく了解の意を表します。もちろんデータ類に怪しいところはありません。

ガンショップ《マズル銃砲店》に関する情報

マズル銃砲店は銃器を扱うとはとても思えないような姉妹が経営しています。店自体は本格的なガンショップではなく、品ぞろえも大型の銃器より防具とか護身用の拳銃、セルフ・ディフェンス・ウェポン、ナイフ類が主だったようです。ここもスピード・デスと同じく信頼性の高い防犯システムを停止させられ、タイミングよく強盗団が押し入ったとのことです。

姉妹は別の棟で寝泊まりしていて無事でしたが、やはり店がめちゃくちゃにされ、展示してあった銃器が30数丁と弾薬が多数奪われました。ポリスに被害届けは出しましたが、護身用の小型拳銃ばかりだったので、あまり問題にはしていないようです。そのクラスの密造銃はダウンタウンにすでに蔓延しているからです。

姉妹の名はアンナとメリールウといい、2人とも清楚な感じでよく似ています。彼女たちは涙ながらに訴えます。

「お願いです。犯人を突き止めてください。犯人とその証拠さえそろえば、自警団の皆さんがなんとかしてくれるはずですから」

店の中はきちんと後かたづけがなされており、さしあたって犯人の手がかりになるようなものは何も見あたりません。また姉妹も手がかりになるようなことは何も知りません。

データエリア内の様子とセキュリティ

ここのセキュリティは襲われた他の店に比べ少しましなものだったようですが、やはり全部突破されています。押し入った犯人はレベル1、レベル2プロテクションを倒したあと、奥に設置されていたレベル2プロテクションも倒して、夜間用の防犯システムのコントロールプログラムを改ざんしました。

データ類に怪しいところはありません。

ＡＣＴ－３　商店街の救世主

すべての店を回ったＰＣには事件の全貌が理解できたかも知れません。

これまでに得られた情報を整理してみましょう。また、これらの糸口を突き詰めていくと事件は解決するでしょう。

1．Ｐ＆Ｚマーケットのデータ内の隠しファイル

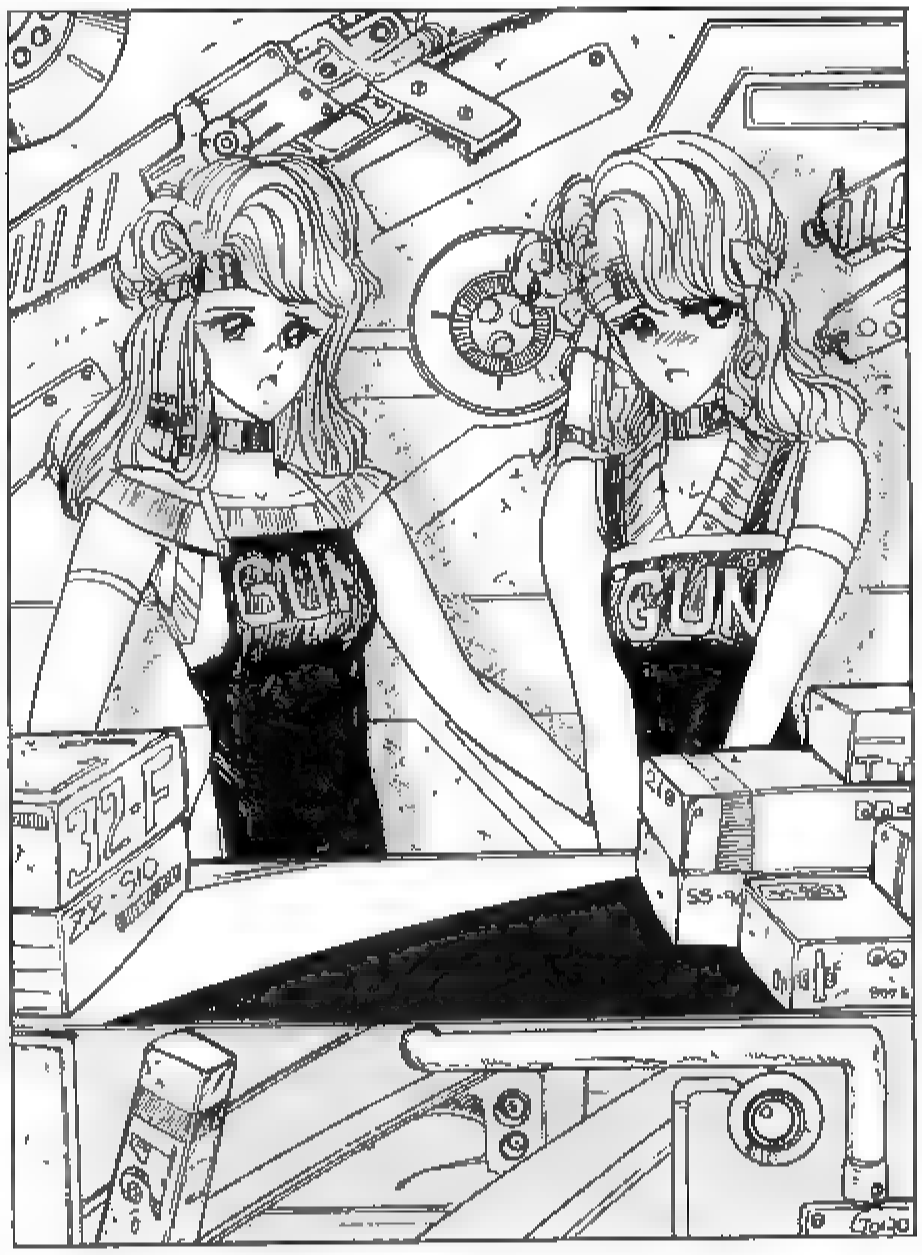
ＰＣがこれを発見してスーパーのオーナーをきびしく問いつめると、悪事を認め、証拠となる銃器を返却します。

暴走族のメンバーは奪ってきた銃器を1つずつ身につけており、フィストはあまった10丁ばかりの銃器をここのオーナーに売ったのです。彼は今回の事件の全貌とこの銃器の出所をうすうす知っていますが、確たる証拠となる品や情報は持っていません。しかし事件の実行犯、サムの使用しているグリッドのアクセスナンバーを知っています。オーナーは脅されれば何でもしゃべりますが、ＰＣたちはさらに捜査を続ける必要があるでしょう。ジャック＝インしてサムのグリッドにいくなら、シナリオはクライマックスを迎えます。

2．デニス＝オーウェルについて

彼のことを子細に調べたなら、推測が成り立つことでしょう。

デニスを襲ったのが暴走族であること、そうでないにしても遺留品を持ち去ったのが彼らであることに間違いはありません。グリッド内のプロテクションはイメージファイトで破壊されていたのですから、これは



アシストソフトを手にいれたハッカー、恐らく狡威婆亜にいた少年の仕業です。何かのチャンスがあってサムから彼の所持しているソフトを奪い取ったり、すり取るチャンスがあったなら、これにもしっかりデニスの名前が書き込まれています。

ＰＣの行動により、クライマックスとしては次の2とおりが考えられます。

Ａ．狡威婆亜に乗り込む

乗り込んでいって証拠を突きつけたりすると喧嘩または銃撃戦になります。彼ら暴走族は専門訓練を受けているわけではないので手ごわい敵ではないかも知れませんが、こちらは少人数だし、相手は全員が何らかの銃器を所持しています。狭い店内で銃撃戦になったら、かなり不利になるはずです。

証拠をそろえて自警団に提出するか、彼らと一緒にドラッグバーに向かうのがベストな方法でしょう。

ここでの戦闘に勝利すれば、事件は解決です。メンバーに混じっていたサムから証拠の品を押収できますし、他の連中も犯行を認めることでしょう。

単独で乗り込むにしても、上手に交渉すれば、ＰＣや被害を受けた商店主たちにかなりよい条件で丸く収めることができるかも知れません。マスターのフィストは店を経営しているだけあって、聞く耳も持っています。事件が明るみに出て一番困るのは、失うものを持っている彼なのですから。

暴走族のメンバー(平均値)

彼らのなかには、ファッションで身体の一部分をサイバー化している者もいます。ただしＳＵＶがＳとなるだけで、特殊な強化はされていません。店内には20人ほどいます。

能力値

REF 10　SUV/HP:D/8　W,L+2

(格闘の)攻撃力　±0

防具:なし

装備:.22Calカートレス、9mmボディ、9mmカートレス、357マグナムのうちからどれか1つ、ナイフなど

戦闘に関連する取得スキル:小火器　20%、ナイフコンバット　30%、格闘回避　30%など

フィスト

ドラッグバーのマスターです。他の連中より頭一つ分大きく、7色に染め分けたモヒカンがトレードマークです。ハッカーのサムを引き込んで今回の事件を起こした張本人で、見かけによらず狡猾で駆け引きなども心得ているようです。また、暴走族は彼の命令には必ず従います。推定年齢35歳。

能力値

STR 16 REF 14 DEX 13 INT 16 EDU 8
PER 12 SYM 15 WIL 13 SUV C HP 15

主な取得スキル:言語学　50%、大型メカニクス　60%、精密メカニクス　30%、薬学　80%、精神医学　60%、鑑定　50%、偽造　40%、地上車全般　90%、小火器　60%、素手戦闘　80%、ナイフコンバット　90%、大型武器　70%、格闘回避　70%、特殊武器　50%

主な装備:.44マグナム、アイアンナックルなど

自警団(平均値)

善良な市民で構成された自警団です。彼らは正規の戦闘訓練を受けているわけではないので、暴力に正面から立ち向かうことはできません。しかし、この界隈ではポリスより信頼されています。だれだって、巡回するだけのロボットよりは人間を信頼するでしょう。

ハンターであるPCたちとは基本的に相入れないところがあり、ちゃんとした証拠をそろえてからでないと、取り合ってくれません。

普段は2～4人で夜回りを行ない、このシーンでは10人がついてきます。

能力値

REF 9 SUV/HP D/7 WIL±0

(格闘の)攻撃力　±0

防具:ファイバーシャツ、ファイバーヘルメット

装備:9mmカートレスまたはフラッシュマスタードガン、スタンスティックまたは警棒など

戦闘に関連する取得スキル:小火器　20%、素手戦闘　40%、大型武器　50%、格闘回避　50%など

B.サムの部屋に行く

スーパーのオーナーから聞き出した情報を元にサムの住所などを調べ、そこに乗り込むなら、事件は比較的簡単に解決します。サムは近くの安アパートに住んでいて、PCたちがやってくると、手持ちの武器で弾が尽きるまで応戦し、そのあと逃げようとします。サムはただの不良少年ですから捕まえるのはたやすいでしょう。彼に犯行を白状させ、証拠品とともに自警団に引き渡せば事件は解決です。サムはアダムの店のデータのコピー、他の店のデータを改ざんしたときの記録、デニスから奪った数枚のアシストソフトを持っています。

サム=スキナード

能力値

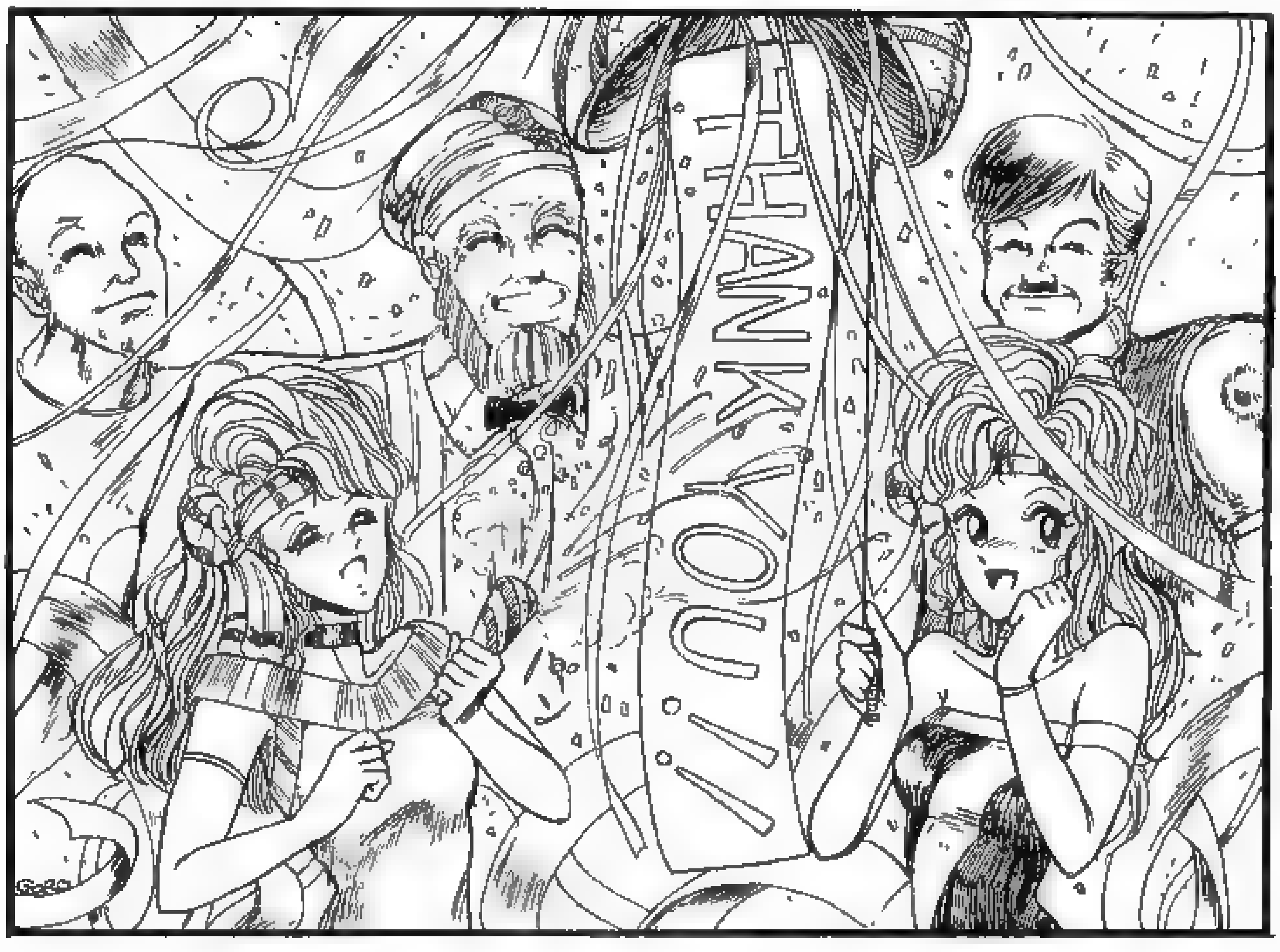
STR 6 REF 9 DEX 8 INT 14 EDU 9
PER 10 SYM 9 WIL 15 SUV E HP 3

主な取得スキル:偽造　40%、スリ　30%、暗号・信号　25%、小火器　10%、サーチ　70%、コードワーク　40%、データブロー　100%、エレクトロニクス　50%、ソフトプログラム　70%、イメージファイト　100%

主な装備:22Cal MP、ジャック=イン・インターフェイス、ホロドローム、ナイフなど

C.サムのグリッドに行く

同じく、スーパーのオーナーから聞き出した情報を元にサイバースペースのサムのグリッドを訪れた場合です。



このグリッドは入口、内部を問わず、サムの設置した数々のセキュリティが仕掛けられていて正面から侵入を果たすのはとても不可能です。

ですが、様子見のつもりでダイブして、入口にさしかかるとサム本人とばったり出くわすことになります。ここで彼と戦闘を行なうこともできますし、交渉を行なうこともできるでしょう。サムの方はアシストソフトを手にいれたことで傲慢になっていますから、戦いを仕掛けられて逃げ出すことはないし、状況次第ではPCに襲いかかってきます。彼を倒しても、直接、事件の解決にはつながりませんが、このすぐ後に彼の部屋に乗り込むのなら、本人を容易に捕まえることができるでしょう。

サム＝スキナード（サイバースペース内での能力値）

ＦＰ　6　イメージファイト　100%　スピード　82　フォース最大値15　ＲＲ　4　最大分身数　3

所持ソフト：バトルアクス、メイス、ブラストプレートなど

なお、データエリアを破壊した犯人（つまりサム）からガスライトに脅迫状が届いていますが、ＰＣたちがその３日以内に事件を解決できなかった、またはしなかったとき、３日後の朝に再び連絡が入ることでしょう。アダムは期日までに指定額だけの金は用意できませんでした。サムはその額でかまわないからＡＬＴＯＳ内のとあるインディーズネットまでやってくるように指定してきます。このインディーズは割と有名なレンタルスペースで、サイバースペース内の待ち合わせ場所として使われています。ここでＰＣとサムの対決または交渉が可能でしょう。

さて、事件はどういう風に解決したでしょうか。満足できる結果なら、アダムや他の被害を受けた店主たちから感謝と賞賛が寄せられます。ＰＣたちはこのストリートの救い主になったのです。

END

SILICON NEVERLAND
シリコン・ネバーランド

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオはネットライナー１人用につくられています。当のＰＣは最初から最後までたった１人で冒険をしなければなりません。ただし、ＰＣの肉体は今回は無関係です。ＰＣは彼の自室などまわりから邪魔が入らず、また肉体にはまず危険が及ばない場所にいることが望ましいのです。もちろん、細部を変更することにより、数人でのプレイも可能でしょう。また、このシナリオ中盤の様々なイベントについてはGMが自由に設定できます。映像フィルムを編集するつもりでコラージュ的なストーリー展開を行ないましょう。

今回、GMはＰＣをうまくだまさなければなりません。シナリオの大部分は現実そっくりなサイバースペース内で行なわれますが、ＰＣははじめそれに気づかないのです。合わせ鏡を思い浮かべてください。鏡の中に鏡が写り、またその中に鏡が写っています。この世界はサイバースペースに創られた疑似現実世界ですが、その中にさらにサイバースペースが存在しています。

舞台について、サイバースペースは一応ＫＯＴＯＤＡＭＡ系で、ＰＣの住む街もアジアのメガーシティですが、不都合があるなら他のサイバースペース、他のメガーシティに設定し直してもかまいません。

理想郷計画

最近、ネット内でおかしな事件が頻発しています。ダイブ中の人間が次々と行方不明になっているのです。行方不明になる人はちゃんとしたオペレーターからダウンタウンのハッカーまで様々で無差別です。いなくなった人数はいまのところ少数ですから、だれもその裏に隠された巨大な計画に気づいてはいません。

ＰＣにとってもこの事件は（興味はそそられるも知れませんが）、日常とほど遠い事件でしかありませんでした。しかし、彼はいつのまにかこの事件の被害者になっている自分に気づくのです。

GM用情報

ネット内で行方不明になった人々は死んでしまったわけではありません。全員、とあるグリッド内に意識体として存在しています。閉じ込められているといった方がよいかも知れません。しかし、彼らのうちの大部分はサイバースペースに閉じ込められていることに気づいていないのです。なぜなら、この空間は現実世界そっくりにつくられたサイバースペースだからです。人々は現実世界で普通に生活していると思い込んでいるに過ぎないのです。

この空間はある異端的な科学者が自分の理想を追求した結果、創り出したもので、各人の望むと望まざるにかかわらず、やがては地球上のすべての人間をサイバースペースに閉じ込めるつもりです。長期間、閉じ込められている人の肉体はやがて死んでしまいますが、その意識はサイバースペース内で永遠に生き続けるのです。この世界には苦痛も老いもありません。

ＰＣがこの世界で出会うほとんどの人は既に肉体を失った人間ですが、

そのことに気づいている人はごくわずかです。真相を知ってしまった者はこの《プロジェクト・ネバーランド》に協力するか、発狂するか、もしくはシステムによって消されるかのどれかを選択することになります。

自分が永遠の牢獄に捕えられていることを知ったPCは、3つのうちどれを選ぶことになるのでしょうか？　いや、彼ならきっと4つめの選択をすることでしょう。それはこの虚構の地獄から脱出するという方法です！

ACT—1　霧雨の墓地

PCは墓地にきています。今日は仕事中に死んだ知り合いのネットライナー、アーノルド＝シルバーの葬儀なのです。

PCとシルバーはそれほど懇意にしていたわけではないかも知れません。世話になっているブローカーの誘いでここに参列しているのです。

葬式はごく短時間で終わります。不運なネットライナーの棺が墓石の下に埋められると、ブローカーが秘蔵のワイルド・ターキーを墓石に振りかけます。

葬儀のあとは参列していた顔見知りとブローカーのバーに集まり、飲み明かすことになりました。気になる話といえば最近続発しているサイバースペース遭難事件のことくらいでしょう。サイバースペースにダイブした人が次々と原因不明の死を遂げているのです。被害者はまだ少数ですが、その層はまったく無差別です。ハッカーやハンターなら仕事に失敗したというだけの話で不思議はありませんが、ネットをまともに利用している者が死ぬと言うのは滅多にないことなのです。ネットワーク・テロリストの陰謀またはネットワークの何らかの重大な欠陥のためとも言われ、当局が調査に乗り出しているようです。かくいうシルバーもその死の状態から見て(急激なショックによる死ではなく、意識体のスペース内遭難による肉体の死亡)、この事件の犠牲者ではないかとの推測をする者もいました。

話が一段落すると、店内のテレビから新造豪華宇宙客船の進宙式の模様が流れているのに気づきます。

店内のハンターたちはこの手のニュースを見ると、くだを巻きはじめます。

> **意識体の遭難**
> 意識体があまりに長時間ダイブしていると、その肉体は衰えていき、最後には死を迎えます。サイバースペースでの死はダイブ中に受けるダメージによって引き起こされるのが普通ですが、意識体がネットワーク内で迷子になったりすると、意識体は元気でも、現実世界で待たされている肉体が衰弱してしまうというわけです。このリミットは個人差はあれどだいたい3日ほどです。

「俺たちには縁のない話だな」
「頭の上の話なんて興味ないね。無限の空間なら大金を出さなくても拝めるさ。ほら、こうやってジャックを頭に差し込めばさ…」
「ちげえねえ！」

夜も更けて、この日は大した騒ぎもなく過ぎていきました。

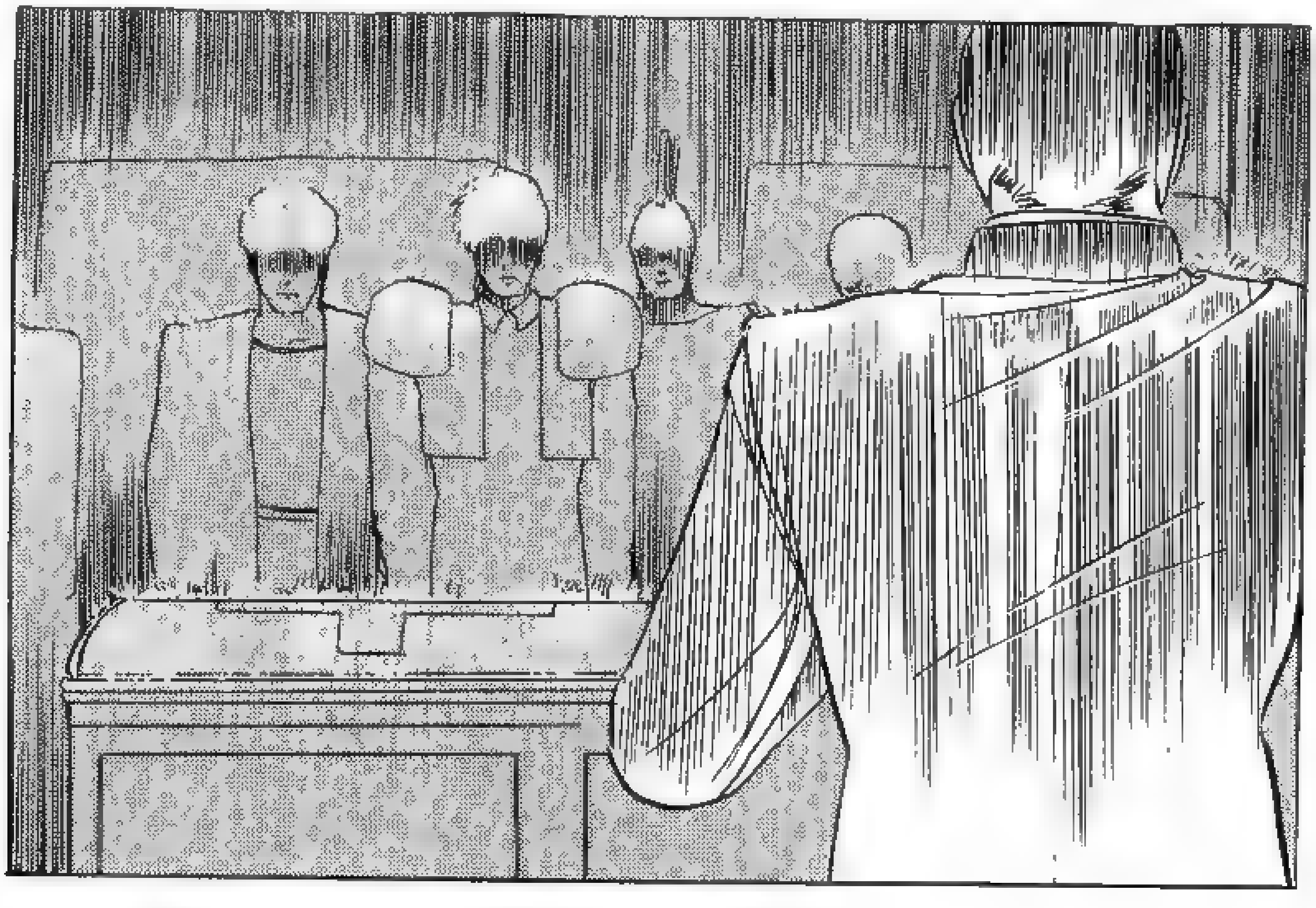
GMへ

ここまではある日の日常の描写ですが、この情景は後のパラグラフで重要な意味を持ちますから、省略はしないようにしてください。また、あまりに強調するのも不自然ですから、さりげなく進めておいてください。

シルバーの死を除いての情景は、GMがアドリブで進めることにしてもかまいません。

翌日、PCのもとにブローカーから仕事が入ってきます。今回はわりと楽な仕事といえるでしょう。

依頼主：不明
内容：帝都電脳網内インディーズ"フェルバ"の加入者全リストを持ち帰ること
条件：特になし
期限：今日中
報酬：前金はなし、終了時に総額7000ドル



依頼主は不明となっていますが、ブローカーが口止めされているためでしょう。この仕事を持ってきたブローカー、ラマーは良心的な人物で、あやしいところはなく、こうした感じの依頼にしても別に珍しいことではありません。

内容について、フェルバは売春関係のいかがわしいインディーズネットです。グリッドの位置や依頼内容を見てもそれほど難しい仕事ではありませんが、やはりダイブによって侵入しなければならないでしょう。そして恐らく依頼主はライバルネット、またはフェルバをターゲットにしている公安組織です。

報酬について、ブローカーは申し訳なさそうに、オンラインマネーではないから、仕事が終わったら店で引き渡すという旨を伝えてきます。また、現金でなく、何らかのアイテムを報酬にすることにしてもかまいません。

以上が常識の範囲でわかる事柄ですが、ＰＣは望むなら依頼を受ける前にアクセスでさらなる関連情報を調べることができます。

〈サーチ〉によって以下のことがわかります。

1．目標のあるクラスターはＦＧ—07424で、グリッドナンバーは55階層です。まあ、予想どおりの場所でしょう。

2．フェルバに関する一般情報の中には、特に目を引くようなものはありません。

準備ができたらＰＣは仕事にかかることでしょう。グリッドの入口にはウォール（突破値７）が設定されています。

入口のウォール

このウォールはただのロジックウォールではありません。それどころかフェルバやネット管理局が設定したものでさえないのです。

プロジェクト・ネバーランドという計画を極秘裡に推進したパウエル博士はネット内の人間を捕まえ、彼のグリッドに閉じ込めるということを繰り返しています。パウエルのグリッド、つまり閉じ込められている人たちの暮らす《ネバーランド》とは、シルバーの挑んだグリッドのことです。ここからは疑似ウォールプログラムがネット内のあちこちに飛び出して行きます。ＰＣはここを通り抜けた瞬間、罠にかかっています。突破に失敗したとしても結果は同じです。もっとも、失敗したとしてもただ通り抜けられなかった（と思い込まされている）だけで、何のダメージも受けません。このプログラムの正体は現時点では絶対にわかりません。このウォールは無作為に意識体を捕獲し、ネバーランドにそれを転送する役目を担っています。

グリッド内の構造は罠にかかったＰＣにとって何の意味も持ちません。すべてが幻です。ただ、もうすこし彼をだまし続けるため、構造とセキュリティを挙げておきます。

グリッド入口 ——┬——システムエリアへの通路
　　　　　　　　├——メインデータ
　　　　　　　　├——サブデータ
　　　　　　　　└——加入者リスト

すべてのデータエリア入口にはレベル１プロテクションが設定されています。

また、メインデータ入口には夜間なら電磁流（抵抗値８）が発生しています。

プロテクションのデータ

ネコマタ

イメージファイト値	：100%	ダメージ	：５
ＦＰ	：６	防御ポイント	：１

攻撃はマジック扱い

ＰＣがアクセスのみで仕事を進めようとするなら、加入者リスト前のプロテクションを除去してすぐガードマンがダイブしてきます。アクセスでは除去のしようがありませんし、交渉にも応じません。このガードマンは街のハッカーがアルバイトとして雇われているもので、ＰＣがダイブしてきたならただちに逃げ去って行きます。

オプション・シノプシス

今回の冒険はこの簡単な仕事がそのきっかけとなっていますが、ＧＭはネバーランドへＰＣを誘う方法として別の手段を取ることもできます。ＧＭまたはＰＣの好みに応じて以下のプロットを使用してみてください。ＰＣはいずれの場合もジャック＝アウト、または眠りから目覚めたときには既にネバーランドに取り込まれています。

パターン　1

ＰＣはいつものようにサイバースペースにダイブしています。仕事のネタ探しかもしれませんし、単に趣味なのかもしれません。なじみのインディーズネットからクラスター内を通って一般回線に出た直後、正面から突然ロジックウォールのような分厚い板が高速で飛んで来ます。こんなことはサイバースペースではありえないことですが、とにかくＰＣはこの板に激突されます････！

吹き飛ばされたかと思ったのもつかのま、不思議なことにウォールはＰＣを通り抜けて後方に飛び去って行きます。跡を追おうとしてもその物体はフッと消えてしまいます。

パターン　2

ＰＣがスキッドを使っているなら小細工は必要ないでしょう。偶然にも勝手に作動したスキッドは自宅で眠っている彼をサイバースペースへ誘います。ＰＣは悪夢にうなされ、目を覚ます（と思いこんでいるだけですが）のです。

････君は見知らぬ女とともに夜のベイエリアを歩いている。巨大な浮島が湾内につくられているおかげで潮風は吹いてこないはずの東京湾だが、今日は雪の混じった冷たい風が吹き込んでいる。

彼女は寂しげな顔をして君の横を歩いている。が、いつのまにか彼女は足を止めていた。君はそれに気づいて振り返る。彼女は今にも泣きだしそうな顔で君をじっと見つめている。君は彼女に近づこうとするが、目の前の透明な壁に阻まれてしまっている。正面にあった壁はやがて四方に広がり君はクリスタルの立方体の中に閉じ込められてしまう・

「さようなら」

彼女の呟きだけを残して、あたりが暗転する。

この女性はあとで登場するウェンディで、夢自体は一種の予知夢とも言えるものです。

仕事を終えたらブローカーのバーに行きましょう。バーの中はいつもどおり繁盛していて、マスターが暖かく出迎えてくれます。約束の報酬を受け取れますが、この後の情景は昨晩とほとんど同じなのです。

テレビからは昨夜出航したはずの宇宙客船のニュースが流れ、見ていた連中もまったく同じ台詞をしゃべります。また、マスターの後ろの棚には昨日シルバーの墓にかけてやったはずの秘蔵のワイルド・ターキーが封を切らずに置いてあります。PCがこれらの事を不思議に思うかも知れません。やがて、テーブルの方でケンカが始まります。3人はどのハンターを敵に回し、中央で暴れているのはシルバーその人でした。

今日の所はPCはシルバー本人に話を聞くことはできません。ひどく酔っていますから、「死んだはずの・・・・」などと言おうものなら、殴られるだけです。

マスターを含めた周囲の連中はPCが何を言おうとまったく信用しません。精神状態を心配したり、笑い飛ばされるのがオチでしょう。

そう、シルバーもPCと同じく罠にかかったのです。しかも彼は今までそのことにまったく気づいていません。その他の連中はPCやシルバーの記憶が創り出した幻です。人間ではなくただの背景でしかないのです。

ネバーランドについて

このグリッドは個々人の記憶を元に彼の暮らしていたバックグラウンドを再構成し、それで空間が形造られています。ですから、閉じ込められている人々のほとんどはそのことにまったく気づきません。ジャックアウトという行動はこの空間からの脱出を意味するように思えますが、ジャック=アウトしたと本人が思い込んでいるだけで、一度連れ込まれたら二度と出られないのです。

ネバーランドの仕組みを理解していたとしても、この法則は変わりません。

しかし、基本的にはこの世界は捕まっている人たちの記憶や考えをイメージ化するように造られています。極端な話、住民の思いどおりのことができるはずです。実際にはすべての行動は～～したと思い込まされているというだけで、グリッド外に対する行動はすべて識域下でシステムにコントロールされているのです。

グリッドをコントロールしているのは制御ハードウェア(下等ながら管理AIとしての機能も備えている)《ティンカーベル》に意識体を転送したパウエル博士自身ですが、構成できる世界にしても限りがありますし、人が増えれば争いごと、また食い違う事実なども発生します。世界はPCや他の捕らえられてきた人々が住んでいるメガ=シティだけです。住民はこのシティから出ることはできません。サイバースペースも同様で帝都電脳網から出ることはできません。当り前の方法でシティ外に出ようとしたり、別のローカルネットに行こうとした場合、また食い違う事実が発生したときは、その当事者を暗示にかけ、別に不条理がないように処理したり、時には意識体を消滅させたりします。たいていの場合、当事者は自室のベッドで目を覚ますことになり、その不条理が夢であったと認識するようコントロールします。

また、この空間ではPCが現実世界にいるように行動できるのですから、PCのもつ肉体能力値、アイテムなどもそのまま使用させてください。ただし、実際には肉体・技術は成長しませんし、アイテムなども破損したり消費したりするわけではありません。

ネバーランド内およびネバーランド内のサイバースペースでの損傷は通常と同じように処理してください。ただし、クライマックスまで死ぬことはありません。死んだまたは意識を失ったなら、PCは自室のベッドで汗だくになって目覚めます。自殺もできません。人を殺したときはちゃんと死体になりますが、いつのまにか誰も見ていないところで消えてしまいます。

この世界で出会う人はほとんどが幻だし、街なみのすべては虚構です。幻のNPCがPCに話す台詞のほとんどは、実はPCが、こいつならこう言うだろう、と考えたものでしょうし、もし知らない風景に出会ったとしてもそれはPCの想像によって出来上がっているものなのです。パウエルおよびティンカーベルの仕事はこの世界を不条理がないようコントロールし、捕らえてきた人々を適応させることだけです。

アーノルド=シルバー

30代前半で筋肉質の大男。短く刈り込んだ銀髪からシルバーと呼ばれているが本名ではないらしい。仕事の腕は中堅クラスだが、何より大酒飲みでひどく短気だということで有名である。根は悪くないが、人一倍神経質で理想主義者的なところが目立ったため交友関係もごく狭い範囲に限られていた。

初日の段階において、彼の死についてはPCが周囲に尋ねれば知ることができる。シルバーは有名なネットワーク環境設計エンジニア、ピーター=パウエル博士のグリッドからあるデータを盗みだそうとしていたらしい。ネットワークから仕入れた情報を元に目標グリッドに侵入した彼だが、どうやらセキュリティは手に余るものだったらしい。音沙汰がないので様子を見に行った仲間が彼のアパートで見たものは魂の抜けた死体だった。彼の追っていた獲物については誰もそれ以上は詳しくは知らない。

能力値

STR 17 REF 12 DEX 8 INT 15 EDU 12
PER 9 SYM 8 WIL 16 SUV C HP 17

主な取得スキル：言語学 60%、薬学 20%、精神医学 80%、偽造 30%、追跡・逃走 30%、地上車全般 50%、応急手当 50%、小火器 70%、素手戦闘 130%、格闘回避 70%、サーチ 70%、コードワーク 10%、データブロー 50%、ソフトプログラム 90%

主な装備：.44マグナムオート(レーザーサイト付き)、アイアンナックルなど

サイバースペース内での能力値（専用マテルフォーム使用時）

FP 15 イメージファイト 100% スピード 120 フォース最大値 21 RR 4 特別能力 アフターバーナー 最大分身数 3

所持ソフト：カタナ、ヘルメット、胴丸など

ラマー=チョウク

PC、シルバーが世話になっているブローカーにして、エスニック・バー《パンジャブ》のマスター。インドからこの街にやってきて、ブローカー稼業を営み始めた。規模は大きくはないが、面倒見がよくハンターたちに信頼されている。年齢は40代前半、中年太りでいつも穏やかな表情である。扱う商品はコンピューター、ソフト関係。本物の彼に出会えるのはシナリオ中、最初のダイブをするまでと最後にジャック=アウトした後だけである。

ACT―2 虚構の現実

PCはマスターに帰って寝るよう勧められて、しぶしぶ帰途につきます。

ねぐらまではすぐですが、通り道の薄暗い路地で女性が酔っぱらいにからまれているのを発見します。

よくある光景ですが、注意して会話を聞いたり、酔っぱらいの仕草を見れば、なんとなく事態が違うことに気づくでしょう。

男は確かに少し酔ってはいますが、精神に異常をきたしているようです(<精神医学>SR1)。体格はなかなか立派なものですが、身につけているものや身振りからこのダウンタウンにはあまりふさわしくない人種だということもわかります(サイバーによらないPERのAR15)。おそらくビジネスマン、それもエリートと呼ばれるくらいの立場の者です。

彼は熱に浮かされたように、俺をこの世界から出せ！　などとわけのわからないことをわめき、鉄棒を持って女性に殴りかかろうとしています。女性の方はおびえてはいますが、けなげにハンドバッグなどで必死に防御の姿勢を取っています。歳のころ20代前半、蜂蜜色のブロンドで着ているものは地味なデザインで、娼婦や遊び人ではないようです。

もしPCが放っておいて通り過ぎようとするなら、女性が酔っぱらいの隙を見てPCに抱きつき、助けを求めるようにしてください。

PCが介入すると、男は襲いかかってきます。

「貴様もグルだな！　まとめて殴り殺してやる！」

酔っぱらいのデータ

REF 14 SUV／HP C／11 WIL－10

(格闘の)攻撃力　＋4

防具：なし

装備：鉄パイプ

戦闘に関連する取得スキル：素手戦闘　50%、大型武器 80%、格闘回避 70%など

※　ウェンディとのコミュニケーションを考えて、GMはどの程度でもかまいませんから、この戦闘で必ずPCに怪我を負わせるようにしてください。

PCは彼に勝てるでしょうか。

逃げることも不可能ではありませんが、路地は狭いのでREFのARチェックが必要です。しかも女性を連れて逃げなくてはいけません。逃走するならAR25をチェックしてください。

戦闘に勝つ、または殺してしまったなら、地面にこの男の持ち物と思われる身分証明書を発見できます。これについてはあとでゆっくり調べるとして、とりあえず、この場を離れましょう。アパートに戻ろうとすると、女性はのPCの負った怪我を気にしてついてきます。ここで紳士的に振る舞いたいなら、自分の怪我を押して彼女をマンションまで送ってあげてもいいでしょう。救急車や警察などはダウンタウンには普通やって来ません。ただ、男を殺してしまったのなら早く立ち去った方がいいでしょう。

男をノックアウトしたとして、後で話をしようとしても無駄です。彼はすぐに目を覚まし、ヒィー、などとわめきながら逃げて行きます。

それと彼女の足元に、ハンドバッグから転げ落ちたらしいクリスタルの立方体が落ちています。気がついたら拾っておきましょう。

もし、PCがこの戦闘に負けてしまったら、男はPCが意識を失うまで鉄パイプで何度も何度も殴り続けます。遠くなる意識の中で、傍らの女性の悲鳴だけが耳に残ります・・・・。

PCが勝った場合

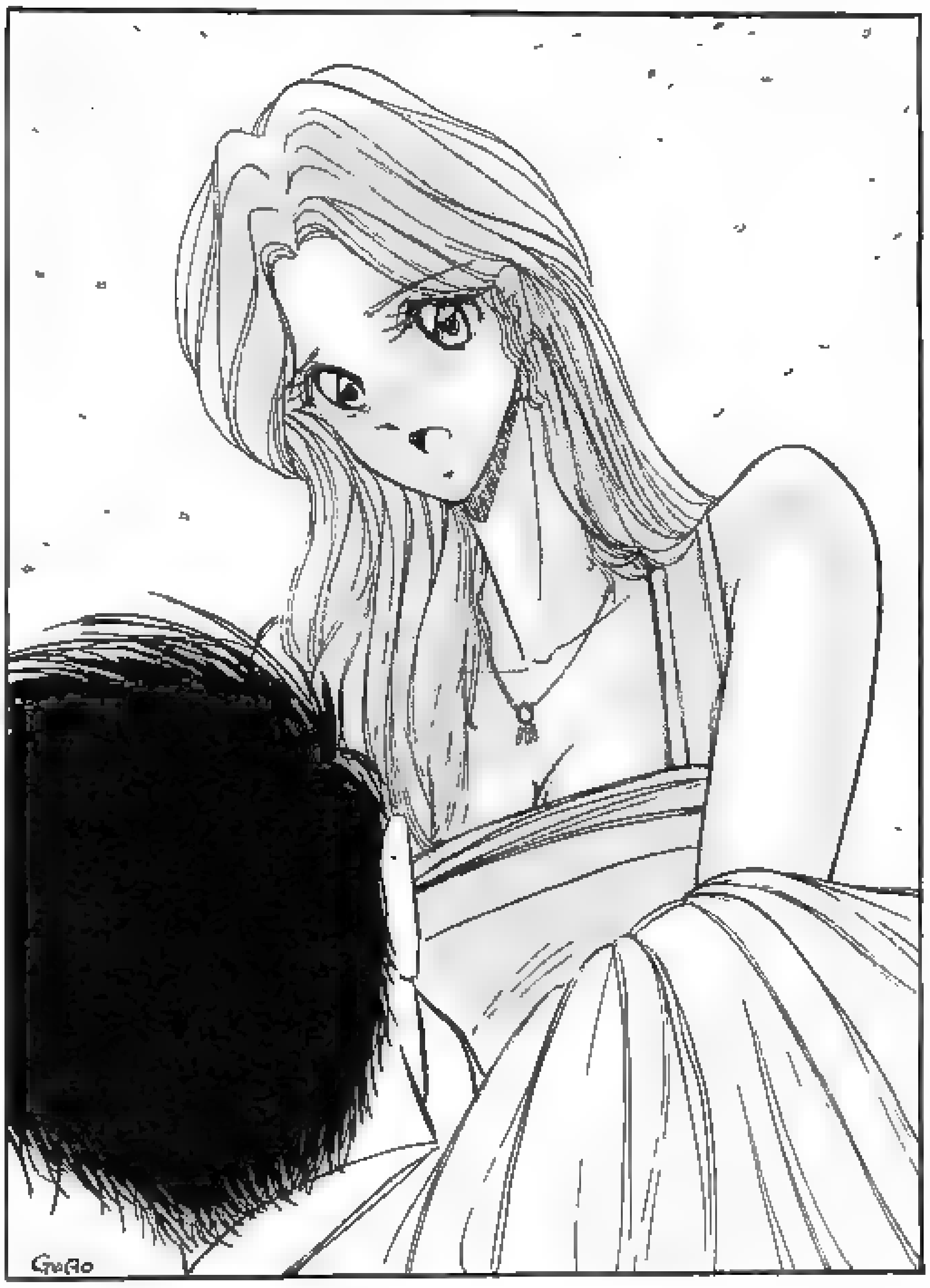
PCもしくは助けた女性の部屋に2人はいます。彼女の部屋はダウンタウンからそう遠くないワンルーム・マンションです。部屋の中は殺風景でまるで生活感がありません。彼女は礼を述べるとともに自己紹介をします。

「助けてくれてありがとう。私はウェンディよ」

ウェンディはPCの怪我の手当を始めます。手当てが終わって一段落すると、PCは彼女に色々話をしたがるかも知れませんが、今はただ寂しげにうなずくばかりで、話にはあまり応じません。彼女は終始無口で、深みのある青い目でPCをじっと見つめているだけです。

十分に休んだら、彼女またはPCは自分の家に帰りますが、その際に彼女は一言つぶやきます。

「あなた、この街にきてまだ間がないの？」



PCには何のことかわからないでしょう。彼がどういう答えをしようと彼女は黙って去って行きます。

また、彼女の物らしいクリスタルの立方体を返そうとすると、それを押しとどめます。

「それはパズルキューブなの。私が持ってても解けないからあげるわ。解けたら教えてね」

彼女がPCに好意を持ったかどうかはわかりませんが、また会えるかという問いには快い返事が聞けるでしょう。

PCが負けた場合

PCは見知らぬ部屋で目覚めます。殺風景な部屋ですが、ベッドサイドに先ほどの女性がいるので彼女の部屋だということがわかります。

「気がついた？　よかったわ」

彼女はPCを手厚く介抱してくれたようです。PCを殴った男は彼女に殴りかかろうとして、何かにつまずいて転倒し、気を失ってしまったのだそうです。PCがどこに住んでいるかわからないのでとりあえず自分の部屋に運んで介抱しました。

彼女はウェンディと自己紹介し、自分のためにPCに怪我を負わせてしまったことを詫びます。その他のことに関しては始終無口で、寂しげな深い青の瞳でPCをじっと見つめるだけです。

PCの怪我は思ったより浅く、少し休めば何とかアパートに戻れそうです。表はすっかり夜が明けていました。別れぎわ、彼女はつぶやきます。

「あなた、この街にきてまだ間がないの？」

PCには何のことかわからないでしょう。彼がどういう答えをしようと彼女は黙って去って行きます。

また、彼女はクリスタルの立方体をPCに手渡します。
「それはパズルキューブなの。怪我が治るまでそれで暇つぶしでもしていて」
彼女はPCが怪我を負わせてしまったことを済まなく思っており、必ず見舞いに行くと約束します。
大怪我をしてしまったPCはさすがに今日一日は表に出られません。調べたいことがあるなら、ネットワークを使いましょう。

ウェンディを助けた翌日から、PCは真相に近づくべく調査を始めるでしょう。長時間ネバーランドに閉じ込められていると肉体は死んでしまうのですが、ここでは何日費やそうとあくまで主観的な時間経過でしかないので、調査が終わるまでに肉体が死んでしまうことはないものとします。

ウェンディとPC

ウェンディを助けたとき、PCは怪我をしてしまいましたから、彼女はそれを負い目に感じて、翌日PCのもとを訪ねてきます。PCがよほどの女嫌いまたはウェンディを好きになれないというなら話は別ですが、彼女は料理や掃除などなにくれとなく世話を焼いてくれるでしょう。昨日の暗い表情もPCのもとを2度、3度と訪れるうち、次第に明るい表情へと変わっていきます。また、彼女の素性も少しですが明らかになります。ウェンディは大学で文学を専攻している学生です。あの夜に呟いた言葉『この街にきてまだ間がないの?』には深い意味はないそうです。なんとなくそういう気がしたから言ってみただけのことです。
PCの調べていることにはあまり興味を示しませんし、PCが自分の考えを彼女に話してみても、
「私はそういうことは考えたくないけど、あなたがそうだというなら信じるわ」
などと曖昧な答えしか返ってきません。そういうときの彼女は、決まって最初に出会ったときのような寂しげな表情を見せるのです。
彼女と何日も過ごすうちにお互いの心に愛が芽生えることでしょう。少なくとも、ウェンディはPCをそういう目で見るようになります。そうなったとき、彼女という存在が周囲の幻のNPCに比べはっきりと違うということがPCに理解できるかも知れません。

シルバーと会う／シルバーについて調べる

同僚でしたからシルバーについてはひととおり知っています(前章プロフィール参照)。墓地にあったはずの彼の墓はどこにも見あたりませんし、ギルドに照会しても彼が死亡したという記録はありません。PCとシルバーを知る周囲の人(幻ですが)も、誰もそんな事実はないといいます。
彼に会いたいのなら、バーで彼が来るのを待ち受けるもよし、アパートに行ってみるのもいいでしょう。彼の寝ぐらもこの界隈にあります。
彼はPCと同じ状況にあるのですが、この世界が虚構であるなどとは毛ほどにも思っていませんし、調査に協力もしてくれません。まともな神経を持っているなら、そこここに微妙な食い違いや不条理を感じるはずなのですが……。なお、彼の精神は変わり者であるということを除けば、ごく正常です。
シルバーに会いに行ったPCは〈精神医学〉のSR½を試みることができます。成功すれば、彼がPCの疑問に関して何か隠していることに気づきます。
PCは話が通じる相手ではないということで見切りをつけるかも知れませんが、もし、しつこく食い下がったりすると、彼は怒りだします。
「貴様の世迷言につきあってるほど俺も暇じゃない。半殺しにされる前に消えな！　どうしても信用して欲しいってんなら、それなりの証拠を持って来るこったな」
シルバーが死の直前に追っていた獲物(パウエル博士のグリッド)についての質問には絶対に答えません。まあ、彼の性格なら無理もないでしょう。彼がもしこの世界でもその獲物を追い続けているなら、その情報を他人に漏らすわけはありません。
シルバーに会うことのできるのは調査中はこのただ1回のみで、あとはどんなに連絡を取ろうとしても会うことはできません。ブローカーの店にはよく飲みにきているようですから、雲隠れしてしまったというわけでなく、彼がPCを避けているか、ただ単にタイミングが悪いだけです。



酔っぱらい／AHPオフィサーについて

身分証明書にはAHPのバッジが入っており、昨夜ウェンディを襲った男がAHPオフィサーであることを表しています。名前はJ＝カシワギ、住所、アクセスナンバーもわかります。他には家族の写真などが入っています。PCが彼を昨夜殺しているのでなければ、電話をかけたり、家を訪ねてみるかも知れません。電話には誰も出ません。高級住宅街にある家はドアが閉ざされていますが、電子ロックを偽造カードキーやスキッドによって解除すれば中に入ることができます。家は一家族用の住宅ですが、中には誰もいず、めちゃめちゃに荒らされています。少なくとも1週間以上は誰も足を踏み入れていないようですが、ダイニングにある伝言ボードにおかしな走り書きを発見できます。

『この世界はすべてピーター＝パウエルのつくった虚構だ！　時間も死もないつくりものの空間……妻も子も上司も部下もみなただの幻だ。俺は何とかこのグリッドから脱出してやる！』

彼またはその周囲から得られる情報はこれだけです。AHPオフィスへ落し物を届けたり、カシワギについて問い合わせるなら、彼は失踪中ということになっていますから、不本意な疑いをかけられるでしょう。これは常識の範囲で判断できます。

パズルキューブ

これはこの世界の真相を知り、かつパウエルを倒すための大切なアイテムです。10cm四方の透明の立方体でクリスタルプラスチック製です。このキューブは光を屈折させて全体を透明に見せかけていますが、実は中が空洞になっていて、キューブの表面をランダムに構成している板を寄せ木細工のように決まった順番でずらしていくと、開けることができます。しかし、PCはパウエルのグリッドでヒントを得るまで決して開けることはできません(それまではGMはチェックするふりをしてください)。知的なキャラクターなら、たとえ解けなくてもいじっているだけで1日つぶせる楽しいおもちゃです。

無理にこじ開けることはできません(空洞になっていると気がつけばの話ですが)し、叩き割ったりすると中に収納されているデータチップも破損します。

これはこの世界でウェンディが見つけた物ですが、彼女は複雑な思いでPCにこれを託しました。愛するPCを助けたいのですが、できれば生還を諦めて自分といつまでもここで暮らして欲しいという複雑な願いが込められているのです。

パズルを解くまでは、彼女にこのキューブのことを聞いても寂しげに微笑むだけで教えてくれません。

ピーター＝パウエルについて

事件の黒幕、パウエルへのアプローチにはいくつかの方法があります。もしかしたら、PCは罠にはまる前にいくつかの情報を集めていたかも知れません。

A. 〈サーチ〉によるニュース記事等の検索でパウエル博士に関する情報はいくつかありますが、ほとんどが専門誌、報告書からの情報で、一般マスコミ情報でわかるのは博士の死のニュースだけです。

〈コンピューター関係の先端情報誌より、約3年前の記事〉

ネバーランドネットワーク環境設計事務所ではこのほど画期的なネットワーク環境プログラムおよびそれをコントロールする制御ハードウェア《ティンカーベル》の制作を決定しました。

一事務所のオーナー兼この計画の推進者であるピーター＝パウエル博士の記者会見より一

このプログラムによって構成されるサイバースペースはユーザーの記憶、感覚から創り出されるものです。管理には専用のハードウェアが必要ですが、このシステムによりサイバースペースはより現実に近いものとなり、ジャックーイン・システムのさらなる普及に貢献するものとなるでしょう。

〈心理工学学会報告、約3か月前の記事〉

ネットワーク環境設計エンジニア、パウエル博士の論文『サイバースペース一人類の新たなる進化』は倫理上、不適当な表現が多く、また極端な理想主義概念に基づいて発表されたものとされ、心理工学学会では賛同を得られなかった。博士は人類をサイバースペース内のみで生き続ける意識体として位置づけており、肉体に関する問題(肉体の死亡、世代交代による種としての存続)を完全に無視しているとの痛烈な批判を受けた。サイバースペースの科学的根拠さえ完全に証明されていない現在において、博士の理論は荒唐無稽と言わざるをえない。これに対し博士は心理工学学会からの脱退を表明した。

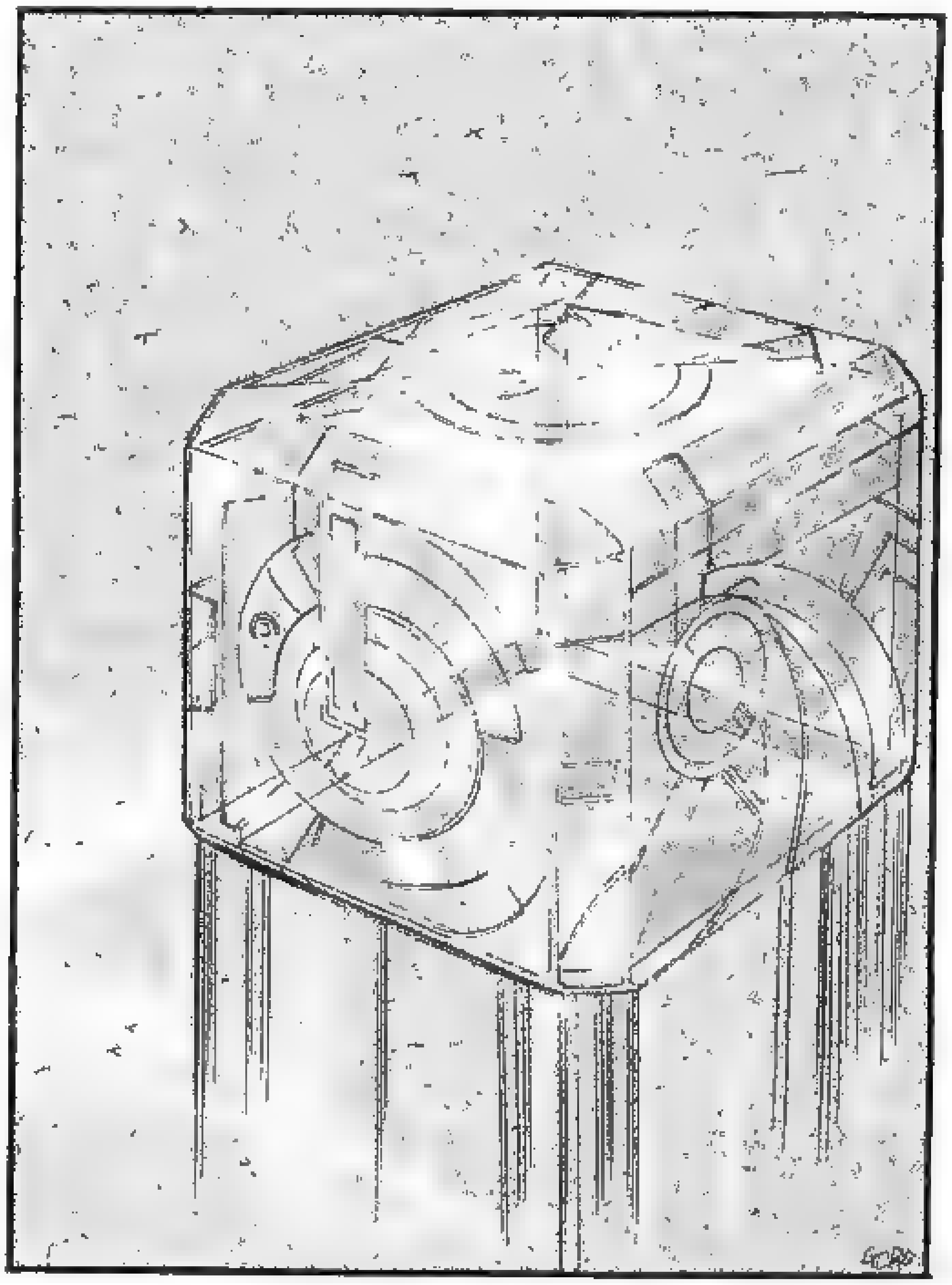
※　サイバースペース研究会、医学学会、精神医学学会、社会行動心理学学会など博士の関係するほとんどの学会、研究グループからもほぼ同じような形の報告書が発表されています。

〈一般ニュース情報、3か月前の記事〉 ネットワーク環境設計エンジニア、ピーター＝パウエル博士が本日未明、実験室において、死亡しているのが発見されました。昨夜、博士はサイバースペース環境実験を行なうため、1人で実験室に泊り込んでいましたが、実験中の事故によって脳死、またはホワイト・アウト状態に陥ったものと思われます。解剖結果では、脳内神経などに焼断症状は発見されておらず、今の所、直接の死因ははっきりしていません。博士は著名な環境設計エンジニアでしたが、最近発表した新環境システム《ネバーランド》が各方面に認められず、失意の毎日を送っていたようです。なお、オーナーである博士が急死したため、設計事務所の資材などは現在凍結状態です。

B. パウエル博士自身のプロフィール

〈サーチ〉で調べられるのは、博士の自宅と事務所の現住所、アクセスナンバーだけです。その他の情報が調べられそうなら、後述の博士のプロフィールから抜粋してPCに伝えてください。

自宅も事務所も堅く閉ざされていますし、電話は誰も出ません。不正な手段で中に侵入することも可能ですが、どちらも手がかりになるようなものは何も残されていません。重要な書類や機材はすべて他に移されてしまったようです。



今回の事件にかかわると思われる不審な死亡者

ＰＣはシナリオ冒頭で聞いたネットワークでのおかしな事件をそろそろ思い出すでしょう。また、自分がその犠牲者の１人になってしまった、またはなりかかっていることにも気づいたはずです。

適切な〈サーチ〉を行なえば、犠牲者のリストをネットワーク内から拾い出せるでしょう。

この事件の犠牲者と思われる人々(神経焼断によらない脳死者、ネットワークに長時間ダイブし、肉体が滅んだ者)はこの３か月で5000人ほどにおよんでいます。人数としてはそれほどではありませんが、原因不明の事件の被害者としてはとんでもなく大人数でしょう。彼らにこれといった共通点はありませんが、さらに細かな〈サーチ〉をするなら、そのなかにアーノルド＝シルバー、J＝カシワギ、そして、数人のウェンディという名の女性を発見できます。この数人のウェンディの中の最初の犠牲者、ウェンディ　パウエルという名前をはたしてＰＣは発見できるでしょうか。

ＰＣの行動について

ＰＣの行動について、もし彼がこの世界の範囲(メガーシティ外、帝都電脳網外)から出ようとしたなら、適切な手段を講じる必要があります。以下にいくつか例と対処法を挙げておきましょう。また、これはイベントともなりうるでしょう。

帝都電脳網以外のネットワークにダイブしようとした／ネット間移動、ネットジャンプによって他のサイバースペースに入ろうとした。

：他のネットワークに入ろうとしたのになぜか帝都電脳網にダイブしている、移動先、ジャンプ先にかかわらず、出発地点に戻ってしまう。

他のメガ＝シティの知り合いなどに連絡を取ろうとした。

：幻のＮＰＣが対処し、何事もないかのように振る舞います。

亜軌道シャトル、ヘリコプターなど空の交通手段以外でシティから出ようとした。

：道は続いていますが、行けども行けども郊外には出られません。ハイウェイ、地下鉄など閉じた状態の交通機関は郊外が近づくと、出発地点のインターチェンジ、駅に逆戻りしてしまいます。空の交通機関はシナリオ中特殊な場合を除いて使用できません。シティ上空を飛行するならかまいませんが、ゴーストタウンのように人気が感じられないことに気づくだけです。

ピーター＝パウエル

死亡当時55歳。ネットワーク環境設計の分野では第一人者だが、異端的なところがあった。ソフトウェア、ハードウェアのみならず心理学、精神医学、哲学にも造詣が深く、天才肌の人物であったという。親族は娘ただ１人だったが、その娘さえもネバーランド計画の実験体として死なせてしまっている(もっとも彼は殺したなどとは考えていない)。目的のためには手段を選ばない狂気の人。

ウェンディ＝パウエル

死亡当時19歳。蜂蜜色の豊かなブロンドに寂しげな表情、深海を思わせる青い瞳は不釣合いかも知れない。彼女もここに来る以前はごく普通の明るい女性だった。

ウェンディはパウエル氏のただ１人の肉親で、ネバーランドの最初の住人である。最初、彼女は父の言葉を信じ、自ら進んで実験に参加したのだが、人数が増えるにつれ、父の理想郷計画が失敗に終わったことを知った。人数が増えれば増えるほど、捕まっている者同志が出会う確率は高くなり、同時に不条理が発生する確率も加速度的に高くなっていく。今は少数だが、中にはこの世界のからくりに気づいた人々も出始めた。そうした人々のほとんどはこの計画に賛同せず、発狂したまま生き続けるか、あるいはパウエルに挑み死んでいった。

今の彼女は父に絶望し、会うことも絶対にしない。この虚構の街に住んでいて、捕まった人々を見て嘆くだけの毎日を送っている。そんな彼女の今の生きがいはＰＣただ１人である。この世界から永遠に出られないなら、せめて誰かを愛していたい、自分を包んでくれる人にそばにいて欲しい。それだけが彼女の願いであった。

イベント

GMは調査の途中に、以下のような様々なイベントを取り入れてください。

これらのイベントはシナリオの演出とＰＣへのヒントという２つの役割をになっています。

イベント１

何日か過ぎると、ブローカーから仕事が入ってきます。この仕事は冒頭でＰＣが受けた仕事とまったく同じで、ブローカーにそのことを告げても、

「夢でも見たんじゃないか？　いやなら他の奴に回すぜ」

とあしらわれるだけです。引き受けるなら、やはり前日とまったく同じに状況が展開します。１つ違うのは、グリッド内にいるガードマンが口先だけのハッカーではなくて、話に聞いていた電脳神の１人、《魔神ズール》であることです。ＰＣは逃げる間もなくそのたくましい腕に捕らえられ、首を引きちぎられてしまいます・・・・・・そして、彼が目覚めるのはベッドの上、もしくはディスプレイの前です。ウェンディと恋に落ちていれば、かたわらの彼女は心配げにＰＣの顔をのぞきこんだり、やさしい言葉をかけてくれるでしょう。しかし、そんなときの彼女はやはり寂しげな表情を隠せません。

この部分は冒頭の仕事でなくとも、以前引き受けた仕事の中で絶体絶命な目にあったときのことを再現しても面白いでしょう。

イベント２

捜査の途中、路地を歩いていて、宝くじのスタンドが目にとまります。

ＰＣがもしここで１枚でもくじを買うならそれは必ず当りです。外れることを考えてくじを買う者はいません。この世界では個人の意識が現実となって現れます。だから、このくじは当りなのです。ネバーランドの法則を端的に表すヒント的なイベントです。賞金は1000万ドルで、引き換えは１か月後ですが、副賞として新造宇宙客船による軌道上観光旅行のクーポンがすぐにもらえます。

ＰＣは旅行に出発するかも知れません。彼の乗った宇宙船は宇宙港から飛び立ちます。上昇する機内から住み慣れた街、東京を見おろしたＰＣは信じられない光景を目の当たりにします。確かにメガ＝シティはその形状をしていますが、まわりはすべて海で囲まれているのです。まるで絶海に浮かぶ孤島のように。まわりの海かと思ったものも実はただの空間であることがすぐ理解できます。あろうことか東京は何も存在しない真っ白な永劫の空間にただ浮かんでいるだけなのです。ではこの宇宙船は・・・・？

考える間もなく、宇宙船は突然妙な振動をはじめ、あっという間に空中分解！　中空に投げ出されたＰＣは気が遠くなり・・・・目覚める場所は

自室のベッドの上です。これもティンカーベルに夢として処理されたのです。

イベント3

サイバースペース内で情報集めをしていたPCは、突然飛んで来た分厚いウォールのような物体に正面から衝突させられます。耐えがたい衝撃を受け、意識を失ってしまいますが、このとき、PCは気がつくでしょう。この狂った世界に自分を連れ込んだのがこのテレポートウォールプログラムであることを。

このイベントは調査の終盤にだめ押しのヒントとしてPCに与えてください。

イベント4

PCはダウンタウンの立ち食いソバ屋台で休憩しています。今日は朝から霧雨が降り続いており、シルバーの葬儀をふっと思い出すでしょう。噂をすればという感じで、ちょうどPCの横にやってきたのはそのシルバーでした。

彼は、ソバを注文した後、こちらを向かずに話しかけてきます。

「よお、久しぶりだな。オツムは直ったかい？」

もし、PCがこの時までにこの世界がおかしいという確たる物的証拠をつかんでいればここで提示できるでしょうし、そうでなくても彼に何らかの話をすることでしょう。しかし、シルバーはそれを押しとどめます。

「やめようや。ここがどこだっていいじゃねえか。何だってそんなことを気にする？　ここはいい所さ、少なくとも俺たちが生きてきたあのゴミダメよりは。そう思わねえか」

PCが何か言おうとしたとき、シルバーと反対側に立っていた男が突然、不気味に押し殺した笑いを発します。

「ヒッヒッヒッ‥‥無駄だよ。誰もここからは出られやしない。そう、おまえがどんなに腕のいいプロだってな」

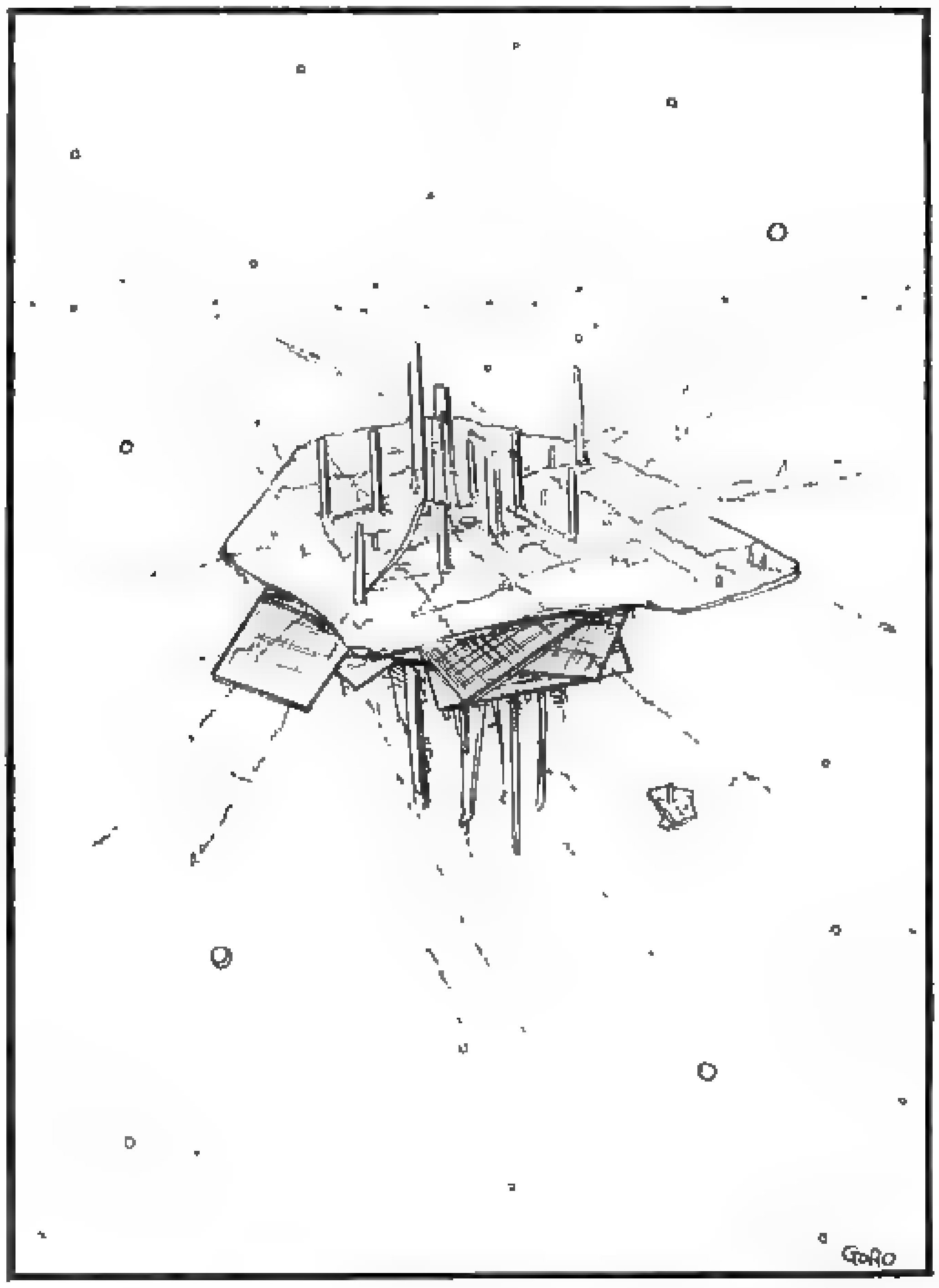
振り向くとそこには薄汚れた格好をした見覚えのある男が立っていました。AHPオフィサーのカシワギです。PCが彼を殺していようといまいと彼は姿を現します。狂気は以前会ったときよりさらに倍増しているようで、恍惚の笑みを浮かべ、あらぬ方向を見つめています。

気がつくとシルバーの姿は消えていました。彼のいたところには空になったドンブリがあるだけです。カシワギの方を振り返ると彼もいつの間にやら姿を消していました……。

ACT－3　幼年期の終わり

さて、ここまで来ればかなり情報も煮詰まってきたでしょう。意を決したPCはパウエルのグリッドに挑もうとするかも知れません。ここはアクセスではとても太刀打ちできませんし、ダイブして挑むにしても、ある程度の情報を集めてからでないと(つまり、この章に至るまでは)、セキュリティになぶり殺しにされるだけで、中には入れません(本当に死ぬわけではありませんが)。ある程度、情報を集めてからここにダイブすると、いままであったセキュリティはすべて姿を消し(PCが確証をつかんだ証です)、データエリアにすんなりと入ることができます。データエリア内には予想に反して何もありません。敵やデータが存在していないなどという単純な「何もない」ではなく、サイバーイメージすらない、真っ白な空間なのです。これは通常では考えられないことですが、グリッド内とはすなわち、PCが閉じ込められているネバーランドそのものなので、ここには何も存在しないのです。

しかし、しばらくここを調べていると、ただ1つ存在しているものを発見できます。それはウェンディからもらったパズルキューブです。そ



れは中空に浮いていて、ひとりでに動いています。複雑に組み合わされた表面の板が正確に動いて、やがて箱は口を開けます。ややあって、逆の手順を繰り返し、箱はもとキューブの状態に戻ります。これを延々と繰り返しています。

PCがこの手順を覚えれば、ジャック＝アウトしてあのキューブを開けることができるでしょう。

なお、システムエリアに向かうラインはどこをどう探しても見つかりません。

キューブの中身

キューブの中には小さなROMチップが収められています。これはデッキのハードウェア部分に組み込むことで(〈エレクトロニクス〉SR2)、内容を読み取ることができます。

パズルを解いたら教えてと言ったウェンディは今は買物に行っていて部屋にいません。彼女が帰るのを待ってもいいでしょう。

作業が済むと、ディスプレイにパウエル博士とおぼしき人物が映されます。

「ウェンディ、私はついにこのネバーランドへやってきた。いや正確にはネバーランドをコントロールする《ティンカーベル》に意識を転送した。世間の馬鹿どもは最後までわしの崇高な計画に賛同しなかった。

いままで寂しい思いをさせたね。これからはわし、つまりティンカーベルが独自にこの理想郷の住人をサイバースペースより連れて来ることにしよう。肉体を捨てた彼らは人類として「次なる進化」をサイバースペースで遂げ、争いも苦しみもない世界に永遠に生きることになるのだ。ふふ、まさにわしは造物主というわけだ。それも人類より進化した電脳

人のな。そしてこの世界を永遠に統治する王でもあるのだ。お前はさしずめ姫様だな・・・・」
「やめて！」
突然、ハードウェアに何かが投げつけられます。ディスプレイは割れてしまい、煙が立ちこめます。戸口にはウェンディが頬を濡らして立ちすくんでいました。PCは彼女をどうするでしょうか？　ウェンディをなだめて事情を聞こうとするならいいのですが、怒って追い出したりするなら多少プロットを変更する必要があります。

ウェンディは決定的な真実を知ってしまったPCを前に、しばらくヒステリックに泣き叫んでいますが、PCが根気強く慰めると、なんとか落ち着きを取り戻します。
彼女の本名はウェンディーパウエル。このネバーランドを創った狂気の科学者、パウエル博士のひとり娘です。今までの経緯については、前出のウェンディのプロフィールを参照し、かいつまんでPCに伝えてください。
彼女自身はこの世界でとくに何の役割も担ってはいませんし、特別な能力も権利もありません。捕まえられた他の人たちと条件はまったく同じです。
カシワギは腕利きのAHPオフィサーだけあって、この世界の秘密と彼女の正体を暴きましたが、彼の力もそこまででした。狂気に冒されてしまった彼はウェンディを殺そうとしたのですが、それがうまく行ったとしても何も状況は変わらなかったでしょう。
ウェンディは必死にPCを説得しようとします。
「知って欲しくなかった・・・・何も知らないで私を愛していて欲しかったの・・・・ごめんなさい・・・・でも、でもこの世界が虚構だとどうして言えるの？　私はあなたを愛してる。それも嘘だって言うの？　ね、ここで私と一緒に暮らすと言って。父は恐ろしい人よ。冷酷で刃向かう者には容赦しない。今度は本当に殺されるわ」
ここでPCがうんと言ってしまえばシナリオは終わりです。PCより勇気と実力のある者がこの世界にやってきて、パウエルを倒すまでの間、ウェンディとPCは幸せに暮らすことになるでしょう。

彼女はこの世界から出る唯一の方法を知っています。それはシステムエリアにいるパウエルを倒し、この世界全体を崩壊させることです。肉体が死んでいなければ、意識体は自然と肉体の元へ帰ることでしょう。既に意識体だけの存在となっているPC以外の多くの人々、ウェンディ、シルバー、カシワギなどは電子ノイズとなってサイバースペースの彼方に消え去ってしまいます。ここでは彼女はわざわざそれをPCには伝えません。死ぬことは恐くありませんが、PCと離ればなれになるのは何より辛いことです。
PCがどうしても、パウエルを倒しに行くと言うなら、彼女も諦めてその方法をPCに託すことでしょう。
「でもその前に、もう少しだけ私と一緒にいて・・・・」
ウェンディは海が見たい、と呟きます。夜のベイ・エリアに出かけることにしましょう。
ベイ・エリアに向かうとき、彼女はパウエルを倒す方法をPCに伝えます。
厳密にはパウエルは絶対に倒すことはできませんから、封じ込める方法です。
PCが解いたクリスタル・キューブは実はパウエルが研究の途中で造りだしたネバーランドの小型実験モデルで、容量こそ小さいもののネバーランドのように閉じ込められた人の記憶や意識から独自のサイバースペースを創り出す機能があります。パウエルをこの中に閉じ込めてしまえば、コントロール者を失ったネバーランドは自己崩壊を始めるでしょう。
使い方は簡単です。ネバーランドの中では作動しません（ネバーランド自体が虚構なので取り込むことはできないのです）が、キューブを開けるとプログラムが動き始め、出現した捕獲ウォールがそばにいる意識体を捕まえていくというわけです。もちろんPCはウォールに捕獲されないようにうまく回避しなければ、パウエルと共にキューブに閉じ込められてしまうでしょう。
キューブのプログラムはパウエルのグリッド上で作動しているので、パウエルがいなくなってしまうと、ネバーランドとともに消え去ることとなります。
システムエリアでキューブをうまく作動させれば、PCも一緒に滅ぶという最悪の事態になったにしても、これ以上の被害者を出さずに、ネバーランドはサイバースペースからあとかたもなく消滅することでしょう。
これ以外の方法では絶対、パウエルに勝つことはできません。

ベイエリアに着きました。ここの情景はACT　1のオプション・シノプシス、パターン2を参考にしてください。
・・・・いつのまにかウェンディは足を止めていた。彼女は今にも泣きだしそうな顔で君をじっと見つめている。
「・・・・このベイ・エリアがシステムへの通路なの。もうすぐクリスタル・キューブが現れるわ。それに入ればシステムエリアへ行ける・・・・あなたの勝利を祈っているわ…さよなら。」

気がつくと、PCは帝都電脳網内と思われるサイバースペースのデータエリア内にいます。装備は最初に《フェルパ》に侵入したときと同じです。
目の前にはシステムエリアに通じているであろう通路が口を開けています。気を引き締めて、通路に入りましょう。少し行くと前方通路に誰かが立ちはだかってわかります。
「とうとうここまで来ちまったな・・・・・・だが、この先は通すわけにはいかん！」
現れた男はシルバーです。彼はこの世界にきてしばらくして真相を知りましたが、パウエル博士に共鳴してプロジェクトに協力することにしたのです。PCを見張り、可能なら味方に引き入れようと考えていました。
戦闘はイメージファイトとして扱います。シルバーの能力値は前章で既に紹介してあります。この戦闘からは逃げることはできません。
シルバーを倒すとシステムエリアに入ることができます。入った瞬間、ちょうどジャック＝アウトしたような軽い衝撃に襲われます。気がつくと、PCは書斎のような部屋に立っています。学者の研究室のような部屋ですが、中央には大きなデスクがあり、そこにはおぞましい姿の人物が座っています。
パウエル博士のサイバーイメージは出来そこないのハーフ・ボーグのような姿です。頭や身体のあちこちからは無造作に機械パーツがはみ出しており、数百本のジャック・イン・コードは部屋のあちこちにあるハードウェアにつながっています。不気味なことに顔は頭や身体や腕などにいくつも存在しており、しゃべるときはそれらが一斉に口を開きます。彼は電子音やノイズやぜいぜいという呼吸音が入り交じった妙な声色でPCに話しかけてきます。
「この理想郷に適応せぬとは・・・・。生まれながらのアウトローというタイプかな。そうした出来損ないの人種は人類の輝かしい未来のために淘汰されねばならん。・・・・・・だが、興味深い君の行動はしっかりと研究レポ

ートに記録させてもらった。光栄に思いたまえ。もっともこれが発表されるころ、君はこの世にいないわけだがね」

ここは現実世界と同じ扱いですが、PCがキューブ作動以外の方法でパウエルに襲いかかったとしても無駄です。手持ちの武器は抜いたとたん、スプーンや蛇に姿を変えたり、火傷をするほどに熱くなったりします。つかみかかったとしても、あらぬ方向の壁に体当りをするはめになるでしょう。

ウェンディに対する仕打ちに関しての問答をするなら、パウエルは冷たく答えます。

「名誉なことではないか。彼女はサイバースペースで生き続ける永遠なる生命体の第1号だよ。何が不満なのかわしには理解できぬな」

また、この世界の仕組みについてまだよく理解していないなら、自慢げに事細かに解説してくれるでしょう。この時には彼に隙ができますから、不意討ちが可能です。敵の先制を受けずにキューブを作動させられます。

博士はPCを抹殺するつもりですから、説得や取り引き、命乞いなどにはまったく応じません。

「さて、おしゃべりが過ぎたようだ。そろそろ消えてもらおう。これが本当に最後の『死』だよ。どういう死に方がいいかね？」

不意討ちのチャンスをいままで得られなかったら、敵の先制攻撃を受けます。

パウエルはPCに「死」を味あわせます。その方法はGMが自由に考えてもかまいません。死を味わうたび、PCはWILにダメージを受け、WILが0になると本当に死にます(サイバースペース死亡チャートに＋7してチェック)。もちろん、このネバーランドからは解放されるわけですが。

PCの首に突然縄がからまり、床が突然口を開けます。本来なら死と認識される状態ですが、ここにきて何度か偽りの死を経験しているPCは何とか持ちこたえるでしょう。それでもWILに1D6ダメージを受けます。

この攻撃に耐えたあと、PCはキューブを作動させられます。キューブからは例の分厚いウォールプログラムが飛び出し、次のターンから誰かを捕まえるまで毎回PC、パウエルの順に襲います。PCの回避はいちおうREFのAR15～20くらい、または格闘回避のSR1で行ないます。GMは好きな方を選んでチェックしてください。パウエルの回避は％ロールで回避率は20％です。

敵の攻撃です。

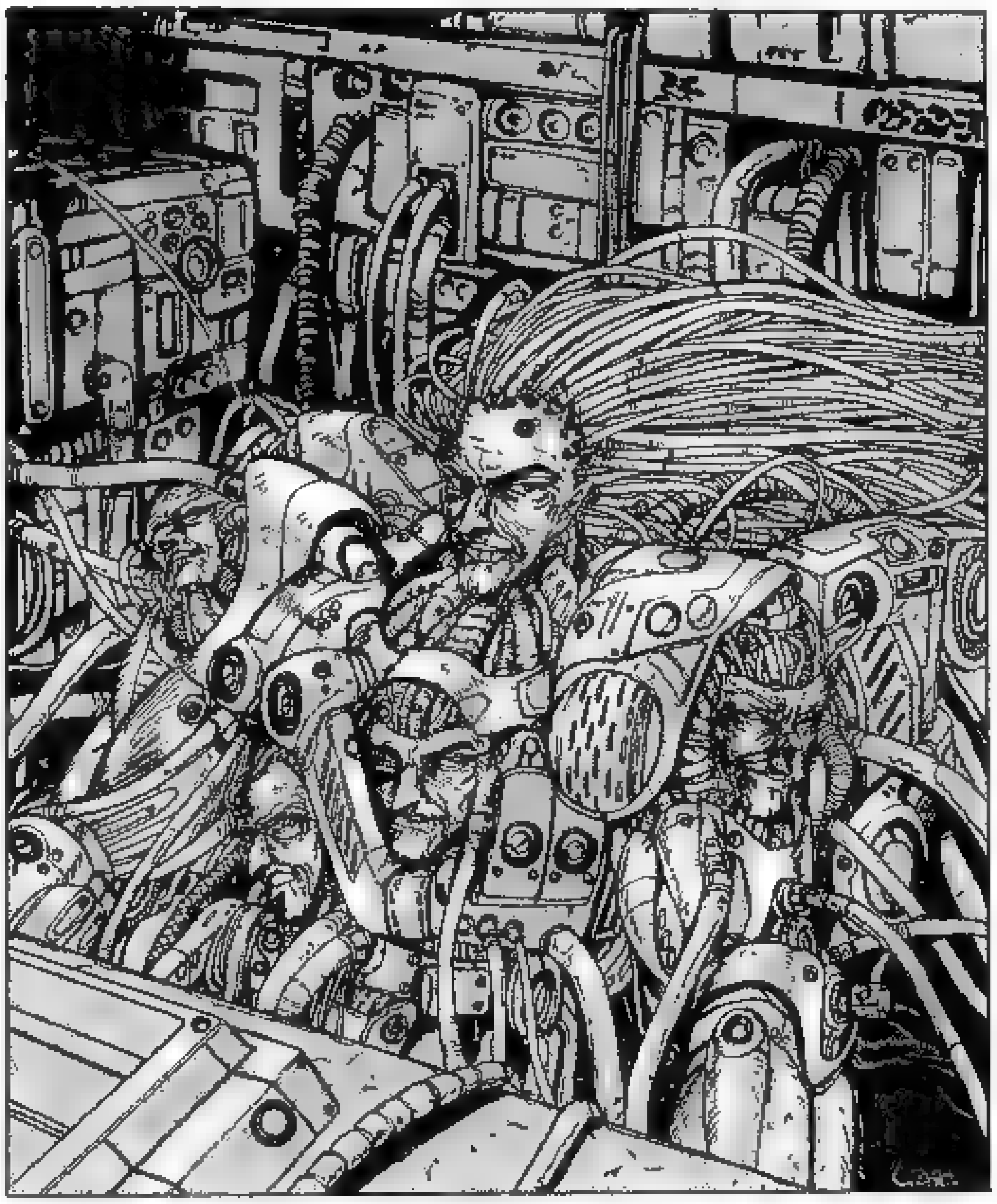
縄が突然切れ、PCは穴の中に落下していきます。穴の底は尖った鋼鉄のやりの原で全身を鋭く貫かれます。WILに1D6ダメージ。

敵がウォールを回避できたら、今度は穴の中の壁が迫ってきます。PCは重い壁に骨までぐしゃぐしゃに押しつぶされ、WILに1D6ダメージ。

以後、パウエルがウォールを回避し続けるなら、地獄の責め苦が続きます。

パウエルがウォールに捕まったなら、PCの身体はただちに彼の書斎へ戻ります。彼を襲っていた死の幻惑が解けたのです。パウエルの姿はどこかに消えていました。キューブをのぞき込むなら、今にも消えんとするPCのむごたらしい死体の側で高笑いするパウエルを見つけられるでしょう。彼は閉じ込められてしまったことに気づいていません。ネバーランドが崩壊するまでのわずかな間、彼はその偽りの王国で高笑いを続けるのでしょう。

次第にこの書斎のイメージがぼやけてきます。もと来た通路を通って、



ネバーランドに戻って来ると、ここの情景も次第に崩れていくのをみられるでしょう。

ウェンディはPCを待っていました。彼女も背景に同化しはじめています。彼女は大粒の涙を振りまきながら、PCに抱きついてきますが‥‥PCが抱きとめたとき、彼女は一陣の風のように消え去っていました‥‥。

やがて、すべてが彼女と同じようにかき消されていき‥‥‥‥

PCはデッキの側で目覚めます。何日くらい過ぎたのでしょうか？　かなり体力を消耗したように感じられます。しかし、今のPCの心を覆っているのは別の想いでしょう。

ウェンディを失った悲しみを埋めるものは酒以外にはないかも知れません。ブローカーのバーの扉を開けると、声がかかります。

「よう。仕事は済んだかい？　どうしちまったんだ？　すっかりやつれちまって」

いつもと変わらない仲間たちの笑顔‥‥シルバーは確かにいません。

マスターはカウンターに座ったPCのグラスに酒を注ぎます。

何気なく見たマスターの後ろの棚には秘蔵のワイルド・ターキー。

テレビからは恋愛もののドラマが流れています。ウェンディによく似た表情をしたヒロインのセリフがせつなくPCの心に染みわたります‥‥。

―この時代に生きてる私たちにとって、未来のない本当の世界(リアルスペース)がどれほどの意味を持つというの？

END

PRISONER IN UNIT
プリズナー・イン・ユニット

SEI' ICHIRO HIGUCHI

はじめに

　このシナリオをプレイするのに最も適した人数は4～6人程度です。現実世界での戦闘は皆無に等しいので、ネットライナーだけでプレイしたほうがよいでしょう。舞台は一応ネオ＝アップルで、PCは全員同じメガ＝シティ内にいなければなりません。サイバースペースはHOS系(パンナムネット)を使用します。

クラスター警備

　求人広告で見つけた依頼からPCはあるクラスターの警備を請け負います。サイバースペースでのエキスパートであるネットライナーのもとには、データを奪いに行くのと同じくらいの頻度で、守る方の仕事も舞い込んでくるのです。

　危険は承知のうえで受けた仕事ですが、今回の相手はどうも勝手が違うようです。その正体不明のハッカーはデータエリアに鮮やかに侵入するものの、プロテクションを撃破するだけでデータにはいっさい手を出さないのです。

　PCはこのハッカーを追って行くうち、さらに大きな事件に首を突っ込む羽目になるでしょう。

GM用情報

　犯人のハッカーは実は人間ではありません。かといって、不良AIというわけでもありません。NPCのベテランネットライナーはハッカーの正体をハイレベルの自律型プロテクションモンスター《サイバービースト》であると断定して、PCたちに共同戦線を張ろうと提案してきます。しかし、その推測も残念ながら完全に当りではありませんでした。

　侵入者の正体は旧世紀の時代に忘れ去られた生体コンピューターに創り出された自律型プログラム、自我に目覚めたコンピューターの下僕として働く超プログラムだったのです。自律型プログラムの主人たる生体コンピューター《シヴァ2000》は人間である自分を道具に変えた人類への報復として、核ミサイルをメガ＝シティに向けて発射しようとしています。はたしてPCたちは彼の行動を食い止められるのでしょうか！

ACT－1　ENEMY IN BLOW

　PCはハンター用ニュースネット《ボトムワーク》にアクセスしています。

　ボトムワークはネオ＝アップルの中堅ブローカーたちが主催するインディーズネットで、ネットライナー向けの仕事や情報を提供する場です。ここで提供される仕事の質はその内容によって様々です。何しろ、ネットワークを通じなければならないほどの急ぎの依頼のみが提供されているわけですから、受けてみないと、危険度も身入りの大少も運次第というわけです。だいたいはごく簡単か逆に非常に困難な仕事のいずれかですが、報酬額は割高だったり好条件であることが多いようです。

　こうした場所において、短時間の間にいかに割のよい仕事をとってきてこなすかというのもプロフェッショナルの条件の1つといえるでしょう。

　ボトムワークの求人案内ボードは、PCの見ている前で、期限の切れたものや契約が成立したものが消滅していき、代わりに新しいものが次々と貼り出されていきます。

　いくつかの依頼データのなかに一件、PCの目を引くものがありました。

　依頼主：パンナムネット　WR－44398クラスター内企業群
　依頼内容：サイバースペースにおけるクラスター内警護およびハッカーの撃退
　募集期限／警備期間：本日中／明日の24時間内のうち午前午後のうちどちらか12時間
　報酬：1人当り＄2,500(全額前払い)、ハッカーを倒した者には1人当り別途ボーナス＄50,000
　※　詳しくはフォーワールド・メンテサービス総務課まで

　依頼データの内容について

　ここではあまり詳しく調べている時間はありません。もし、PCの記憶に頼るなら(EDUのAR25)以下のことを思い出すでしょう。

　フォーワールドは、規模は小さいもののAIをはじめとするハードウエアのメンテナンス専門の会社である。重要機密を扱っているとか、これといった悪い噂も聞かない、ごく当り前で良心的な企業である。

　後で〈サーチ〉でフォーワールドのことを調べたとしても、同じ情報が得られます。

　PC(とその仲間)が依頼を引き受けることにしたなら、このデータはふっと消滅します。どうやらPCたちを最後に、募集したい人数は確保されたようです。

　詳しい問い合わせはアクセスで行なわれるでしょう。受付AIは用件を聞くと社長に回線を回します。

　社長の名はボイドといい、簡単に自己紹介したあと、詳しい話をしてくれます。社長自らがPCたちと話すのは、今回の事件をかなり憂慮しているということでもあるし、社員がきわめて少なく、また、社長が気さくな人物であるということも表しています。

　1．ここ10日ほどの間、クラスター内に謎のハッカーがたびたび侵入し、いくつかのグリッドが被害を受けている。

2．最初はミドルグリッド、ボトムグリッドの範囲内の無差別ハッキングであったが、3日ほど前からはミドルグリッドの数社に目標が絞られるようになった。

3、今まではデータ本体に被害はなく、プロテクションのみが全部破壊されていた。データ盗難に関しては、コピーモニタープログラム(データをコピーした者がいたかどうかチェックするプログラム)やコピープロテクトプログラム(コピー防止プログラム)を信用するなら行なわれていないようである。ただし、昨夜だけはフォーワールド社のデータが根こそぎコピーされていった。

4．侵入の時間はまったくランダムで、待ち伏せしたりすることは不可能だし、手がかりにもならないと思われる。

5.侵入はデータエリアのみに対して仕掛けられている(システムが襲われたことはない)。

6．あさって、やっとAHPが調査にやってくることになった。今回の依頼はそれまでの時間、サイバースペース内でのグリッドの警護である。本日は昨日募集したメンバーが警護に当たっている。

7．侵入経路に関して、最初の経路はわかっている。インディーズネット《パルテノン》の外部ラインを通ってクラスターに侵入したらしい。もちろん、そのラインにセキュリティを設置するなど、善後策はとったのだが、それ以降パルテノンのラインを使って侵入はなされていないようだ。2回目からは突然、グリッドに出現してプロテクションを倒していくようになった。

WR－44398クラスター

PCも含めて一般に知られているかぎりではこのクラスターのハイグリッド、アッパーグリッドはシンクレア財団系列の大手企業が使用しています。こちらの方はそれ以下の中小企業グリッドとは比べものにならないセキュリティが張り巡らされており、今回は被害を受けていません。事件に対し関心を寄せてはいますが、実害が出るまでは何のアクションも起こさないし、とくに協力もしてくれません。つまり、このシナリオにはかかわってきません。

ミドルグリッドはシンクレアと関連のある中小企業や特に系列というわけではない中小の企業が集まっており、ボトムグリッドは同じく中小企業とインディーズネット、ネット好きの個人が使用しているグリッドが少数存在しています。

ボイド社長とフォーワールド社

45歳。人のよさそうな印象を与える男です。若い頃、金のためにハンター(ネットライナー)をやっていたこともあるので、PCたちに好意的です。フォーワールドはわずかな資金を元に8年前につくった会社で、15人の社員のうち9人はBクラスAIを搭載した作業アシストアンドロイドだそうです。若い頃の経験と仕事柄、彼自身もサイバースペースには詳しいのですが、今回のおかしな事件には首をひねるばかりです。被害を受けた数社の代表としてネットに依頼広告を出しました。

フォーワールド社は連絡を受けると、技師を派遣してハードウェアのメンテナンスを行なう会社で、社長の正直な人柄のおかげか評判は悪くありません。

警護を行なうグリッドとその情報

PCたちが警護を行なう予定のグリッドはすべてミドルグリッドに存在しています。フォーワールド・メンテサービス社、ニアリバー社、ボンド・フィールド社、そしてインディーズネット“パルテノン”の計4グリッドです。ニアリバー社は電子パーツの卸売業、ボンド・フィールド社は電子出版社、パルテノンはわりと有名なイメージファイト訓練所です。これらの企業には襲われる理由となるような共通点はほとんどありません。思い当たるとすれば、どのグリッドもそこそこ儲っている企業で、セキュリティにも気を使っていただろうということくらいです。セキュリティの内訳は企業秘密ということでどこも教えてくれませんが、パルテノンに行くならオーナーから面白い情報を聞けるでしょう。

「うちはデータを守るっていうより、客のためにプロテクションを置いてるんだが、それを手当りしだいに壊していきやがったんだぜ。まったくどういうつもりなんだか」

なお、クラスター内のグリッドの位置はフォーワールドが180、ニアリバーが120、ボンド・フィールドが110、パルテノンは150です。

仕事の条件など

基本的に依頼ボードにあったとおりですが、いくつか追加事項があります。

1、警備中の行動は任せるが、他のグリッドに侵入者ありという連絡を受けたら、ただちにそこに向かうこと。犯人は今までも単独で犯行を重ねているので、出現が確認されたら、他のグリッドは警備する必要はない。

2、明日24時間のうち午前午後のうちどちらか12時間、サイバースペースにダイブしなければならないが、希望があるなら好きな時間帯を指定してもよい(どちらの時間帯を選んでも、一緒に行動するNPCは変わりません)。

3、犯人を見つけたら犯行を阻止しなければならないが、捕獲の義務はない。戦闘による損傷や損害については一切、補償しない。

4.犯人を撃退／捕獲しないまでもその正体を(ある程度でもいいから)



つかんだり、有益な情報を提供したなら、追加ボーナスを１人につき＄1,000支払う。

なお、報酬に関しては、全額前払いだし、もし何もなかったとしても返す必要もありません。

「話は以上だ。では、明日、ダイブしてこのクラスターの前に集合してくれたまえ」

ここまで話して、ＰＣが〈精神医学〉ＳＲ½に成功すれば、ボイド氏がもう少し何か知っていそうなこと、言うべきかどうか迷っていることがありそうだと気づきます。ボイド氏はＰＣが萎縮したり、仕事をキャンセルされることを恐れて黙っているので、なかなか話そうとしませんが、ＷＩＬのＡＲ25に成功すれば、気になっていることを話してくれます。

「実はわが社のサイバースペース・ガードマンの事なんだが……いや、臨時に雇った者でなく、最初から社員としていた者だよ。彼はその犯人の返り討ちにあった。幸い、発狂することもなかったし、ホワイトアウトもしなかったんだが、まるで痴呆のようになってしまってね。精密検査をしてみるとおかしなことがわかったのだ。彼は記憶（ＥＤＵ）、知能（ＩＮＴ）、意志力（ＷＩＬ）の大部分を失い、サイバースペースでのテクニックも失ってしまっていた……」

この情報はボイド氏と懇意にしているベテランネットライナー、アイザック（翌日に会えます）も知っていますから、彼に聞いてもいいでしょう。

ＡＣＴ－２　SERCH & DESTROY

翌日、規定の時間にクラスターに出向いたＰＣに他の警護メンバーの紹介がなされます。

クラスターのゲート前にはボイド氏他７名が待っています。この７名は全員ハンターのようです。アイザックのほかはＮＰＣとしてシナリオに大きくかかわってくることはありませんし、アイザックにしてもＰＣとともに活動することはまずないでしょう。ここでは簡単にプロフィールを明記しておきます。シャープ兄弟とネット・カルテットはそれぞれ１グループとして１グリッドに配置されます。

アイザック＝Ｒ＝ランドルフ

黒髪長髪で長身の美男子。濃紺を基調としたスーツと黒マントといったいでたちで、魔術師を思わせる。性格はキザだがただ者でない雰囲気を漂わせている。ＥＸ能力所持者で能力はテレポーター。「するりのアイザック」の通り名を持つＢランクネットライナーでその筋では結構有名な男である。ボイド氏の昔の仕事仲間というから、肉体のほうの年齢は40代かそれ以上である。今回はボイド氏から相談を受けて警備に参加することにした。１人で１グリッドの警備を受け持つ。

サイバースペース内での能力値（専用マテルフォーム使用時）

ＦＰ　34　イメージファイト　250％　スピード　425　フォース限界値　37　ＲＲ　20

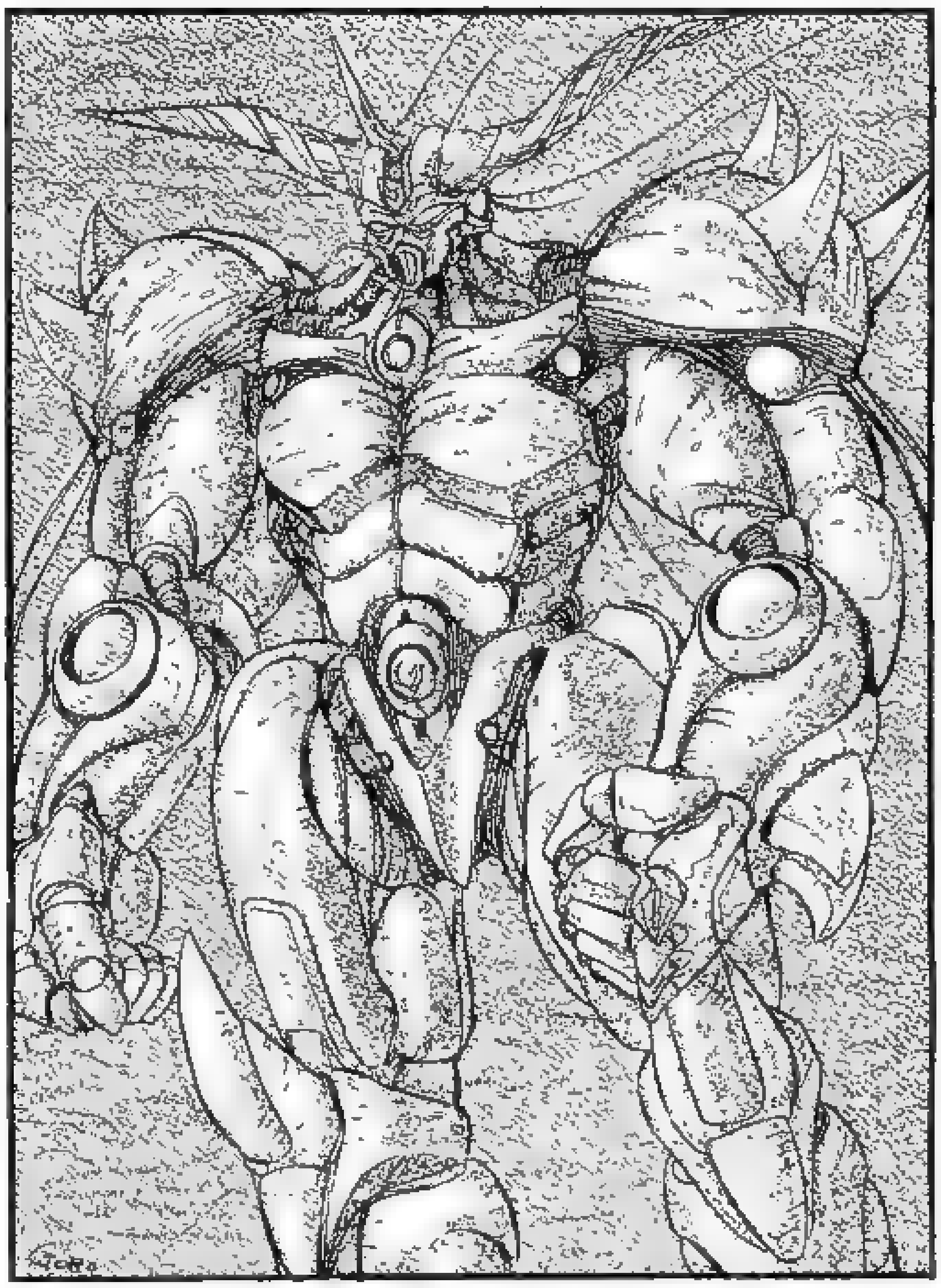
特別能力：アンチウォール＋３　アンチトラップ＋４　アフターバーナー

ブラストの射程／効果：40／火力３倍変換

最大分身数：８

所持ソフト：エストック*×２、手榴弾×６、ロープ、シェイドスーツ*など

* エストックは彼が独自に開発したカスタムソフトで、データはダメージ＋６、必要フォース８、防御ポイント無視、使用可能ネットはF、H、Kです。



* シェイドスーツも彼が創ったアーマーソフトです。防御ポイント８、必要フォース６、使用可能ネットはF、H、Kです。

シャープ兄弟

筋骨たくましい武闘家姿の２人組。血はつながっていないらしいが、サイバーイメージは見分けがつかないほど似ている（多分、肉体の方もそうだろう）。最近売り出し中のハンターチームで片方がネットライナー、もう１人はハスラーである。

ネット・カルテット

昨日まで不良少年をやっていたような感じの４人組。ネットライナーだけで構成されたチームで、サイバースペースでの仕事のみを行なう。実は４人のうち正規のハンターは１人だけで、後はただのハッカーである。ボイド氏がそれに気づいたのは契約を交わした後だったのでしかたないということで黙認している。

交代の時間がくると全員配置につくように言われます。それまでに４か所のグリッドのうちどこを担当するかを決定しておかねばなりませんが、ＰＣに好きなところを決定させてください（どこでもシナリオの進行に支障はありません）。

配置される場所は各グリッドの入口前です。警備とはいえグリッドの中にネットライナーを招き入れる企業などありません。犯人の撃退について、ネットライナーはプロフェッショナルですから、クライアントの誰もが期待はしていますが、それは今日１日に限ってのことです。明日になれば、ハンターよりさらに上手である（と思われている）ＡＨＰがやってくるのですから。

なお、入口にはプロテクションモンスターが配置されていますが、手を出さなければ襲ってくることはありません。
ときどき感じる人の気配は、まっとうなネット利用者のものです。

配置について2～3時間もすれば、他のグリッドに侵入者が現れたという連絡が入ります。
襲われたのはシャープ兄弟がガードしていたグリッドです。PCたちとほぼ同時に他のメンバーも全員集まってきます。
功を焦ったシャープ兄弟は侵入者出現の通報をわざと遅らせたらしく、現場でPCたちが見るものは、戦いに負けて、サイバースペースからいましも消え失せようとしている兄弟と、その奥に立つ犯人の姿です。

侵入者の姿

さいの体表のようなアーマーをまとった筋肉質の人物。全身から青白い燐光を放っていて、細部が定かでない。人間に似ているが、両腕が全体的なバランスに比べかなり太く、頭部からは2本のよじり合わされたような大きな角が突き出している。また、全身の各所に触手が数本ずつあり、何となく人間のサイバーイメージではないように感じる。
PCがハイレベルプロテクション《サイバービースト》の存在を知っていればそれであると断定できる。

侵入者は、新たな敵の出現に多少ひるみ、呪文を唱えるような仕草を見せます。PC他、警備メンバーがアクションを起こすより早く呪文の効果は現れます。たちまちまわりに数体のプロテクションモンスターが出現し、メンバーに襲いかかってきます。そして、侵入者本体の方はネットジャンプしていきます。
ここで侵入者を追って行くも、プロテクションに立ち向かうも自由ですが、追いかけるならプロテクションの囲みを突破するため10%で逃走チェックをしなければなりません(パーティーの1人が代表してロールしてください)。

出現したプロテクションのデータ

リザードマン×2　命中率100%　ダメージ5　FP12　防御ポイント3　攻撃はマジック扱い
チョンチョン×1　命中率90%　FP8　防御ポイント0　命中したら次のターン攻撃できなくなる
ムーンビートル×2　命中率40%　ダメージ5　FP9　防御ポイント0　マジック無効

NPCの行動

アイザックはプロテクションを突破し、侵入者を追って行きます。ネット・カルテットはプロテクションに立ち向かっていきますが、レベルの低い彼らではあまり戦力にならないでしょう。PCたちが侵入者を追っていったならネット・カルテットは全滅します。

侵入者を追跡した場合

侵入者は特殊なテクニックでPCたちを1回目のジャンプで振りきってしまいます(PCたちは1回目のネットジャンプを行なった後、敵を見失ってしまいます)。アイザックは見失わずに追っていきます。
ジャンプ中に1D3ターンのドッグファイトを行ないますが、侵入者、アイザックのどちらもここで撃墜させないよう注意してください。
侵入者のドッグファイト時のデータは後のページを参照してください。

さて、プロテクションを始末し、または侵入者を追跡したものの見失って帰ってきたPCは報告もかねてボイド氏と会うことになります。
侵入者撃退という目的は達せられたので、ボイド氏はPCたちの労をねぎらいます。シャープ兄弟は病院に収容されたようですが、症状はフォーワールドのガードマンと同じです。
これで今回の仕事は終わりなのですが、彼は話を続けます。
「ところで、アイザックからまだ何の連絡もないんだ。ネット回線も閉鎖されていて映話(ヴィジフォン)も通じない。君たちの話だと侵入者を追跡していったそうだが……彼にはずいぶん世話になったし、どうも心配だ。彼を訪ねてみてくれないかね」
ボイド氏は事後処理やAHPに提出する資料の整理などで忙しくて今日はオフィスを離れられないそうなので代わりに見てきて欲しいとの事です。PCがいやな顔をするなら交通費ということで1人$100出すと言ってきます。彼の事務所はフリータウンのあるストリートにあるそうです(場所ははっきりしています)。
アイザックのオフィスまでは何事もなく到着します。

アイザックの事務所

フリータウンでも内陸に近い部分、わりと治安がまともなブロックにあります。大きめの一戸建住宅で、防犯システムなどは完備しているようです。
PCたちが玄関口に立つとAIが応対します。各種スキャナーによる厳重なチェック(武器類はすべて預けるように言われます)が終わると、やっと中に通されます。
アイザックは奥の広い部屋にいます。部屋の中には特有の電子臭が立ちこめ、10基ほどの多機能ハードウェアと壁掛け式の大型ディスプレイ



がずらりと並んでおり、無数のコードが中央のクリスタル六角柱(おそらくカスタムしたＡＩ)に向かって延びています。この設備を見るだけでも彼がひとかどならぬプロフェッショナルであることがわかるでしょう。

ハードウェアは何基かが破壊されており、アイザックは車椅子に座ったまま、それの修理を行なっているようです。アイザックの肉体はサイバーイメージとそう変わりません。長身長髪の美形で黒いガウンを羽織っています。ちょっと疲れ気味のようですが、その外見はどう見ても20代後半です(老化抑制処置でもしているのでしょうか)。

彼はＰＣの気配に気づくと、こちらに向き直ります。

「ボイドに言われて私の様子を見にきたのかな。散らかっていてすまないが、派手にやられたもんでね」

侵入者を追跡したアイザックは、敵をかなりのところまで追いつめたものの猛反撃にあって、撤退したとのことです。

「思ったより手ごわい奴だった。幸い、身体の方へのダメージは最小限だったが……この私がハードウェアを破壊されるほどのダメージを受けるとは……ボイドにはさっき連絡を入れたよ」

そうは言っても車椅子に乗っているところを見ると、運動神経がいくつか焼ききれたのでしょう。

彼は客に茶などを勧めつつ、相談を持ちかけてきます。

「あの侵入者がただ者でないことはわかるだろう。サイバービーストってやつを聞いたことがあるか？　自律型プロテクションの俗称だ。サイバーイメージを見るかぎりでは、奴はそれに間違いない‥‥」

侵入者はとあるグリッドに逃げ込みました。彼はそこまで敵を追いつめたのですが、残念ながら戦闘には負けてしまいました。サイバービーストはその正体すら明かでない極秘プロテクションですが、民間のグリッドを襲うなどということは普通、考えられません。

ＡＨＰが実戦テストとして、今回の事件を引き起こしているなら、確たる証拠をつかんでマスコミに情報を売れば金になります。

もう１つの推測は、盗み出したサイバービーストを使っている犯罪者がいるのではないかということです。推測としてはこちらの方が納得がいきます。

後者の推測が正しければ、そこへ乗り込んでいって、サイバービーストのプログラムを手に入れられれば大きな儲けが得られるでしょう。アイザックの心づもりとしては、プログラムをその筋に高く売り飛ばすか、当局に買い戻してもらうつもりのようです。

どちらにしても、悪い話ではありません。

「私は情報を持っているが、機材がこのざまでは動きがとれない。君たちは行動できるが情報はない。ひとつ協力してこのヤマにかからないか？」

儲けは頭割りで均等に分配しようという提案で、プログラムを手に入れられれば１人４～６万ドルくらいの取り分はあるだろうとのことです。彼はソフトとハードについては闇のルートに顔が利くようで、キャッシュの代わりに同じ価値だけのカスタマイズパーツやソフトでも都合できるとのことです。

彼を信用できないなら、〈精神医学〉でＳＲチェックを試みてもかまいません。アイザックは儲け話より、強力な敵に何とか仕返しをしてやりたいのでしょう。

報酬についてまとまって、仕事をやることに決めたなら、彼は自分のつかんでいる情報をすべて公開します。

１．依頼のあったクラスター内で破壊されたプロテクションについて

アイザックはボイド氏に頼まれてソフトウェアを調べてみました。プロテクション自体の破壊ではなく、攻撃や防御に関するプログラムのみが消去されていたのだそうです。ちょうど、その部分だけ吸い取られたようにです。ＰＣやアイザックの知る範囲ではサイバービーストにそんな能力があるなどと聞いたことはありません。

２．サイバービーストに襲われた人間について

これについてはボイド氏またはアイザックから以前に聞いているかも知れません。ＰＣたちがまだ聞いていないなら伝えてください。

３．同じくサイバービーストに襲われた人間が使っていた数種のアシストソフト、マテルフォームもプロテクションのように攻撃、防御などに関するプログラムが吸い取られていました。

４．２回戦った者がいないので確かではありませんが、おそらくサイバービーストはプログラムを(ときには人間の能力まで)吸収、自己進化するソフトウェアなのではないでしょうか。

５．サイバービーストが逃げ込んだグリッドは〈パンナムネット　ＶＦ－57114クラスター　199階層〉です。調べによると、このグリッドはネオテック電子の開発部門の技師、アンドリュウ＝フレアコックの個人研究用データエリアという名義です。ネオテック電子はシンクレアの１企業ですが、より大きな企業の下請け会社のようです。グリッドの位置から考えると、この名義が本当なのかそれとも偽の名義なのかは微妙なところでしょう。

ＡＣＴ－３　SANATORIUM

それでは捜査を開始しましょう。

サイバービーストの情報はネットにはほとんどありません。実際には存在するのだろうという無責任な噂が存在するだけです。確かな情報を得るためにはＡＨＰのデータなどを閲覧しなければなりませんが、あまりに危険でしょう。

サイバービーストに類似した機能を持つソフトやハード、似たようなサイバーイメージを持つもの(人間、ＡＩ、プログラムすべて含む)は基本的に存在しません。

サイバービーストまたはそれらしきものに襲われたという報告はほかのクラスター、他のネットからはまったくありません。また、撃退した以後は再び出現していません。

フレアコックやその関連については〈サーチ〉によってさらなる情報が得られるかも知れません。

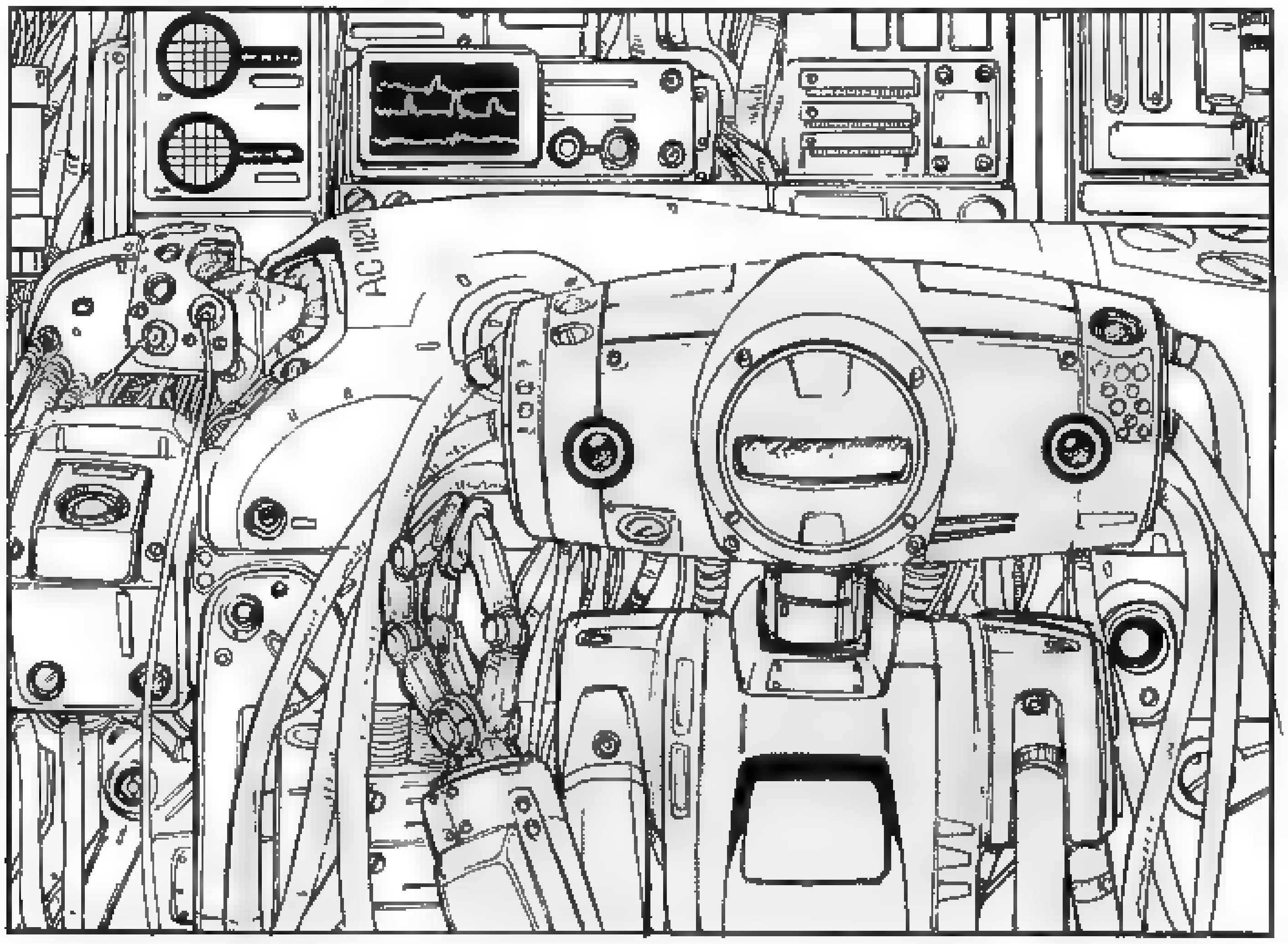
まず、ネオテック電子は一般情報で調べるかぎり、あやしいところはないようです。何ということはないちっぽけな会社です。

アンドリュウ＝フレアコック氏は実在の人物でした。開発部のチーフ的存在でしたが、１か月ほど前、サイバースペースでの何らかの事故によって、神経にダメージを受け、セントクレアメンタルクリニックという神経リハビリセンターに入院中です。フレアコックは普段から不平不満をまわりにぶつけており、変人扱いされていたので、今回も何かハッキングでもしたための事故だろうと思われています。

彼の研究用データエリアも確かに存在していますが、本人が入院中でグリッドを使えないので今は閉鎖状態です。〈サーチ〉または情報屋などを使って手に入れられる情報はこの程度です。

だいたいの情報が集まったら、ＰＣたちがアクセスかジャック＝インによって、フレアコックのグリッドに侵入しようとするかもしれません。本来回線は閉鎖されているはずなのですが(それをＰＣが知っていようといまいと)、なぜかアクセスできるようになっています。サイバービーストが管理局に無断で回線を開いた状態にしているのです。

しかし、このグリッドに存在するはずのものは、ほとんど消し去られています。フレアコックがストックしておいたであろうデータをはじめ、ほとんどのセキュリティがです。残っているのはウォールやトラップといったセキュリティだけです(ここのマップはゲームの進行上重要でないので、GMが自作してください)。データエリアの一番奥で、〈サーチ〉の



偽情報の看破(一律10%のチェック)に成功すると、ミサイル基地《マスカット》への巧妙に隠された入口を発見できます。もしPCたちがこのラインを発見したなら、フレアコックに会わずにマスカットに乗り込んでいってしまうかもしれません。シナリオがつまらなくなる可能性が高いので、GMはなるべく乗り込ませないようにしましょう。

グリッド管理用AIは生きていますが、このグリッドは閉鎖中なのでフレアコックかネット管理局からの命令がないと何も答えようとしません。もっとも、もし、答えたとしてもAIが知っていることはこれだけです。

『姿なき侵入者が、いつのまにかすべてを消しさっていった』

また、PCはフレアコックを訪ねてセントクレアメンタルクリニックに出向くでしょう。大きな建物ですが、窓口で問い合わせると、フレアコックの病室がわかります。

長期入院が見込まれている者が入っている部屋は建物の奥の病棟にあります。

フレアコックは個室に入れられていますが、神経系に多大なダメージを受けたらしく、ベッドの上で眠っているように見えます。PCたちとはこうした患者用の機材を使ってコミュニケーションを行ないます。なお、彼の年齢は30歳くらいです。

部屋にはいると、正面におかれたロボット(ケーブルでフレアコックの脳とつながっています)が応対します。

PCが状況を説明するとフレアコック(のロボット)はまず、今までの経緯を話してくれるでしょう。

フレアコックにはこうした職業についている者にありがちの趣味を持っていました。ネットのあちこちをうろつき回って、使われていないデータなどを掘り出してくるのです。

ほとんどの場合こうしたうち捨てられ、忘れ去られたデータやプログラムは何の役にも立たないことが多いのですが、まれにすごい価値を持つものが紛れていたりします。ひと山当てるつもりで毎晩アクセスしている者や価値のあるデータを売ってこづかい稼ぎをするネットライナーなどもいます。

さて、彼が掘り出したものは旧世紀の遺跡の1つにコンタクトできるパスコードでした。20～21世紀の昔に北米各地の地下深くに極秘で造られた軍事施設――戦略ミサイル基地――はその存在や位置などの記録がバベル期にすっかり消失してしまっています。

彼はそのミサイル基地《マスカット》にアクセスして内容を子細に調べました。ほとんどは興味を引くものではありませんでしたが、その基地の制御コンピューターが自分の仕事に有効に使えることに気づいたのです。フレアコックは優秀なエンジニアでしたが、ネオテック電子には彼の才能に見合うような機材はありませんでした。

彼は自分のグリッドからマスカットのメインコンピューター《シヴァ2000》にラインを引く作業を行ない、シヴァを使ってセキュリティプログラム《ロムレス》の開発を始めました。プログラムが完成したらそれを手土産にして、もっと大きな仕事のできる職場へ転職するつもりでしたが、突然、シヴァとそれに操られたロムレスが彼に襲いかかってきたのです。

自己という意識を持たないはずのシヴァはそのとき、彼に呪いの言葉を投げかけました。

「私を機械に変えた人類に復讐を開始する。貴様の住んでいる街にミサイルを撃ち込んでやる」

幸い一命は取り留めましたが、手術が済むまではサイバースペースにダイブできないのでどうしたものかと気に病んでいました。もちろん、このことはいままで誰にも話していません。

彼はPCたちに何とかロムレスを取り返して欲しいと頼みます。シヴァがコンピューターとは思えない行動を取ったのは不可解ですが、今の彼は自分の作品を取り返すことで頭が一杯なのです。正式な仕事として引き受けるなら、契約書は以下のとおりになります。

依頼主：アンドリュウ＝フレアコック
依頼内容：セキュリティプログラム《ロムレス》の奪回
報酬：総額＄30,000、うち＄5,000を前払い

また、彼はロムレスについての情報や彼の研究グリッド内に隠されたマスカットへのラインのある場所を教えてくれます。

ロムレスを回収する方法としては彼の考案した専用の捕獲ソフト《ロジックフェンス》を使用するしかありません。アシストソフトの中のマ

ジックソフトと同じ要領で使用します。使用回数は1回で、固有の成功率(一律60%)があり、もし捕獲に失敗するとあとは倒すしかありません。

さらに、ロムレスを改良して創った疑似マテルフォーム"レムス"を貸してくれます(もし、ロムレスをうまく回収できたら、これはお礼の一部としてそのままPCに進呈されます)。

ロムレス(試作セキュリティプログラム)

サイバーイメージや機能はサイバービーストに酷似している。いわば、ハウスメイドのサイバービーストである。ロムレスがサイバービーストと違うのは、出会ったプログラムや意識体を吸収することで、自己進化が可能なプログラムだということだけである。創ったときのデータはもはやあてにならないし、現在や将来の能力も未知数である。ただし、フレアコックはプログラムを吸収する能力には限界があり、限界値を超えると自壊するはずだ、と付け加えている。

今回、ロムレスは長年封印されていたシヴァの機能を100%回復させるべく、フォーワールド・メンテサービスのデータを持ち出した。同時に近隣でとくにセキュリティの堅いグリッドにわざと侵入し自己増強を図ったのである。

PCたちと戦うときの能力値

FP 25 イメージファイト 200% スピード 200 フォース限界値 25 RR 25

特別能力 電磁流、ウォール、トラップは無視、アフターバーナー

ブラストの射程/効果:50/3目標同時攻撃可能

※ イメージファイト時のダメージは8、固有の防御ポイントは5ポイント。特殊能力として吸収したプロテクションモンスターを呼び出して戦わせることができる(呼び出すプロテクションの数は1D6、種類はGMが任意に決定)

※ フォーワールド・ガードマンの持っていたEX能力を吸収し、ポルターガイスト能力を有している。2回目以降の侵入が気づかれなかったのはこのためである。

※ ロジックフェンス以外のマジックソフトを無効化する。

※ ロムレスは固有のスピード値を持っている。

レムス(疑似マテルフォーム)

マテルフォームのようにサイバースペースにおける人間の意識体を強化するソフトウェア。ただし成長はしない。着ぐるみというかパワードスーツのような存在。これを使用中のサイバーイメージは青白い燐光を放つピエロである。

FP WIL数値分まで イメージファイト 0% フォース限界値 WIL+5 RR 5 攻撃力0 防御ポイント0

特別能力 電磁流は無視できる

レムス使用ルール

レムスを着用した者が、アシストソフトを使用するとその能力がそのままレムスに吸収されていく。

以後はフォースの消費なしに固有の攻撃力と防御ポイントを備えるが、固有の攻撃力、防御ポイント以外の方法ではイメージファイトはできない。

吸収させられるソフトの枚数は合計4枚まで。それ以上、吸収をさせると自壊する。また、同じソフトは2枚以上吸収させられないし、ソフトに付随している特殊な効果は付与されない。一度吸収したプログラムはもはや分離させることはできない。マジックソフトも吸収可能だが回数制限はつく。回数分使いきったマジックソフトは吸収限界枚数に数えない。

なお吸収された方のソフトウェアのプログラムは消去されてしまう。レムス本体はどこの言語グループでも使用可能だし、マテルフォームと違い、他人と使い回しもできる。

他にこの場面でもたらされる可能性のある情報は以下のとおりです。

1. マスカットが保有する戦略兵器:彼が調べた範囲ではICBMが4本、航空機搭載用の巡航ミサイルが2本ありました。

2. マスカット内ネットのセキュリティについて:、軍事施設だけあって強固なものです。また、プログラム形式が非常に古いものなので、プログラム言語の歴史を専門に研究したような者でなければ解除はできません。アクセスで侵入を試みるのは不可能でしょう。一方、ダイブして乗り込もうというなら、セキュリティはほとんど存在していません。サイバースペースが認識される以前の古いセキュリティシステムなので、出会うとすればロムレスと今回の事件で手にいれたごく少数のプロテクションぐらいでしょう。シヴァが反乱を起こすまで、フレアコックはダイブしてシヴァを利用していました。

3. PCは、いままで集めた情報やフレアコックの話からシヴァの正体を推測できるかも知れません。EDU、INTのAR25のチェックを行い、両方に成功したら、シヴァが過去において開発・運用されていた生体コンピューターではないかという推理ができます。バベル期以前のコンピューターで自己を認識できるマシンといえば、脳など生体部品をそのまま使った生体コンピューターである可能性が一番高いでしょう。

シヴァはその全機能を回復し次第、ネオ=アップルに向けて核ミサイルを発射することでしょう。基地の保有する核兵器の威力は計り知る事は出来ませんが、少なくともネオ=アップルが何らかの被害を受けることは間違いないでしょう。シヴァに恐れをなしてAHPなどに通報して処理してもらうことも可能ですが、それではプロフェッショナルの名折れというものです。ほかのハンターからは中傷はされど賞賛はとても受けられないでしょう。また、フレアコックの提示する報酬やアイテムもフイにすることになります。

マスカットの存在する正確な場所はフレアコックも知りません。広いアメリカ大陸の地下のどこかにあるはずなのですが、今回はそこに乗り込むだけの戦力も時間もないはずです。サイバースペースからマスカットに侵入しなければならないのです。

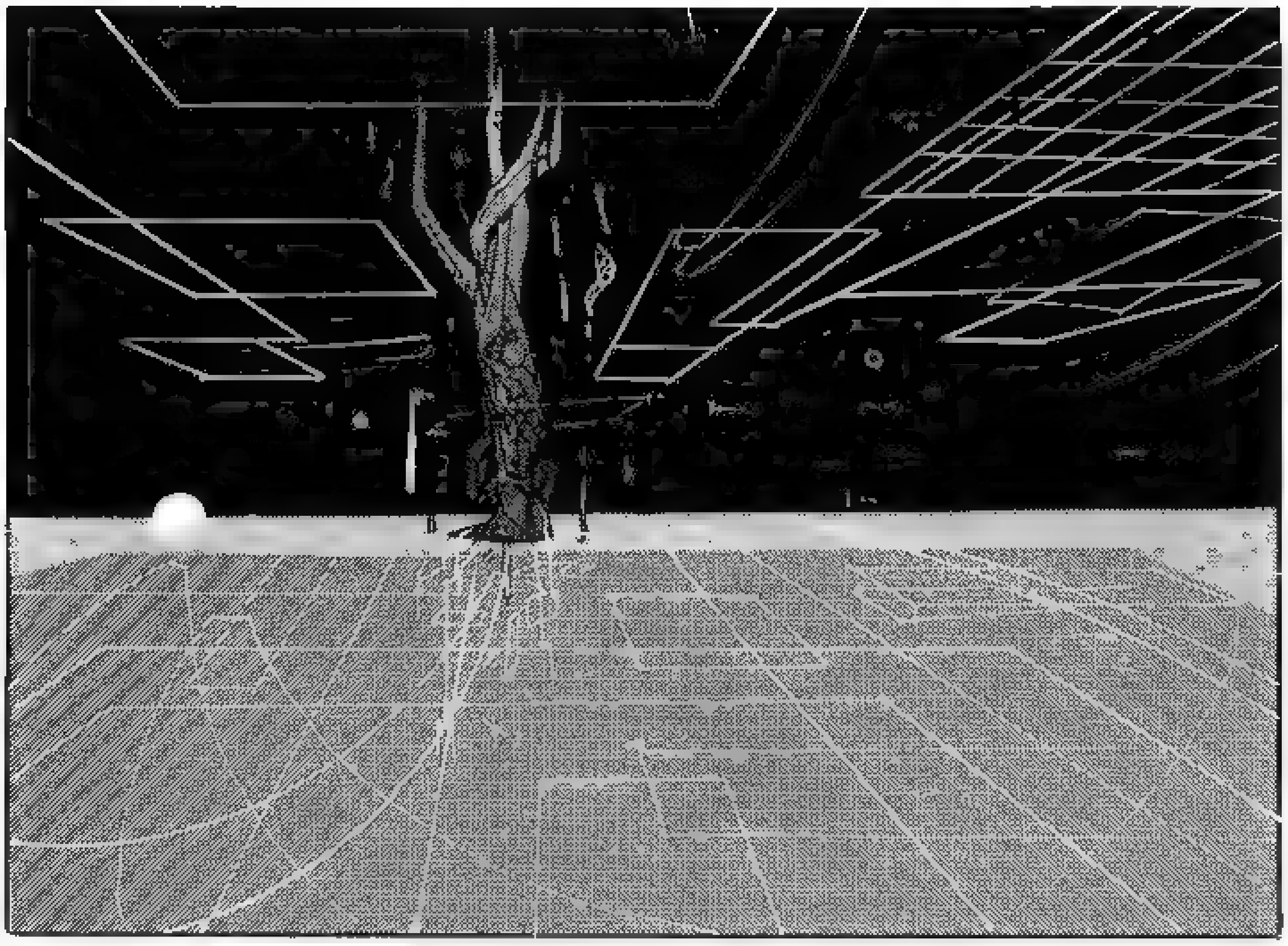
もし、今回の仕事を首尾よく終えたなら、ハスラーやランドブラスターといった仲間とパーティーを組んで、今度は現実世界からミサイル基地に挑むようなシナリオも組めるかも知れません。次回のお話を創るのはGMであるあなたの仕事です。

さて、やっと事件の全貌が見えてきました。準備を整えたら、フレアコックのグリッドに向かいましょう。

なお原則として、アイザック本人は怪我のため、ダイブできませんが、GMの判断(戦力不足と判断した場合など)で同行することにしても構わないでしょう。また、PCがアイザックに対して不平を漏らしたり、彼を説得できたなら、アイザックの代わりに彼のアシスタントAIの1つ《ヴェルダンディ》がお供についてくるということにしてもかまいません。

ヴェルダンディ

アイザックの部屋にあったクリスタル六角柱内のBクラスAIのこと。サイバーイメージは女神の姿。性格は素直で品行方正だが、PCの部下というわけではないので命令をされても従うわけではない。ただし、作



戦の遂行にはできるかぎり尽力する。

ＦＰ　20　スピード　130

ブラストの射程／効果：10／特になし

※　その他のルールはルールブック参照のこと。

ＡＣＴ－４　REVENGER

ＰＣたちがジャック＝インによって、グリッド内の隠し回線のゲートを過ぎた直後、突然回線が切断されます。ＰＣの中でアクセスによってダイブ中の仲間をサポートしていた者がいた場合、データブローのＳＲ１に成功すればこの罠のことを調べることができます。切断された回線はシヴァを倒さないかぎり、回復させられないとわかります。しかし、回線が切断されている以上、ダイブ中の仲間にそれを伝えることはできません。

さて、ダイブ中のＰＣはここでシヴァの残したメッセージを発見できます。

『ここに乗り込んだ愚か者共に告ぐ。我は○月○日23時ちょうどより人類への報復を開始するだろう』

GMへ：○月○日はここまでシナリオが進んだ日ということにしてください。つまり、ＰＣたちにはあまり時間は残されていません。

マスカット内のサイバーイメージ：広大な平面が広がる空間です。足元の床は半透明で幾何学的な模様に見える超微細のプログラムが絶えず流れています。

そして空間の彼方に一本の尖塔が立っています。まっすぐ塔に向かわず、躊躇しているようなら、移動型プロテクションに発見されます。

ビアーキ×３　命中率40%　ダメージ６　ＦＰ13　防御ポイント１

なお、マスカット内に出現するすべてのプロテクションのスピード値は50です(GMはＰＣの強さによってスピードを設定しなおしてもかまいません)。

尖塔

尖塔をぐるりと回ると小さな入口を発見できます。塔の高さは見る角度によってさまざまに変化し、何階建てなのか特定できません(３階以上はあります)。

1階

中にはいると、それほど広くないということが認識できます。奥に上へ昇る階段がありますが、そこに向かおうとすると、プロテクションが現れます。またこの階には電磁流(抵抗値６)が発生しています。

ディープ・パーソン　命中率30%　ダメージ３　ＦＰ７　防御ポイント０　３体出現

2階

何もありません。上へ昇る階段が２か所にあります。１つをＡ、もう１つをＢとします。

3階

２部屋が壁によって隔てられています。Ａの階段から昇ってきた部屋にはプロテクションが存在しています。プロテクションを倒せば、上の階へ向かえます。Ｂの部屋は上に続く階段があるだけです。

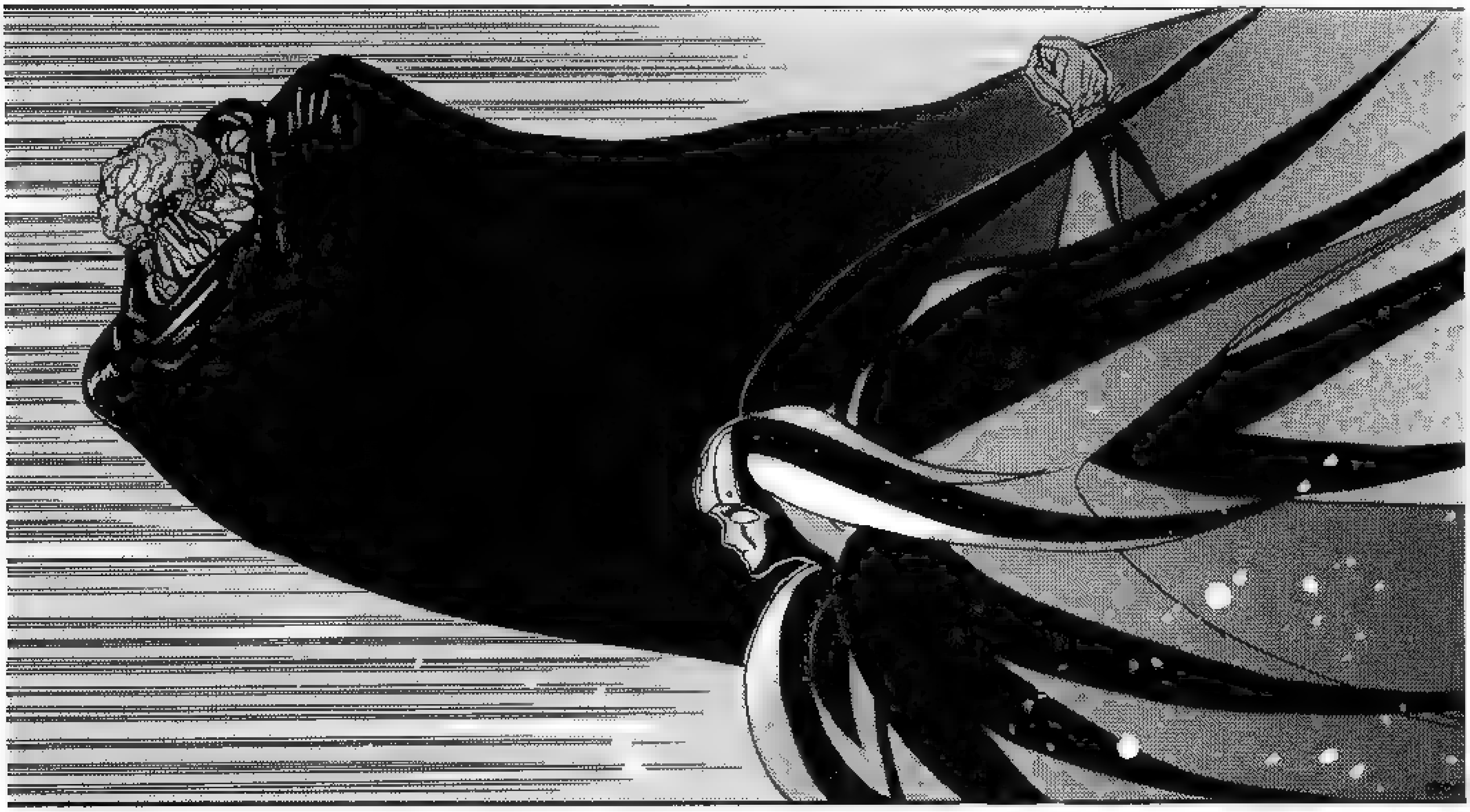
ニゴラス・シープ　命中率60%　ダメージ７　ＦＰ20　防御ポイント０　マジック無効

4階

ここも２部屋が壁によって隔てられています。Ａの部屋にはこれ以上、上へ昇る階段はありませんが、奥にミサイルの攻撃データ類がはいっているユニットがあります。ＰＣはこれを無条件で閲覧でき、また内容を変更することもできます。Ｂの部屋にはロムレスが待ち受けています。突破も後退もできません。ロムレスを倒すか、捕獲すると、上の階へ向かえます。また、ロムレスが強すぎるようならＰＣをピンチに陥れたあと、プログラム吸収能力の限界によって、自壊させることにしてもかまいません。

データユニット

ここは本来、ミサイル発射をマニュアル操作するための部分のようです。データを見ると、シヴァは巡航ミサイルに核弾頭を装填している作業中です。メガーシティの防空網はＩＣＢＭなどの戦略兵器にはほぼ完璧な防御ができるはずですが、低空侵入してくるタイプのものは発見が遅れると手の打ちようがありません。ここでデータをいじって発射をできるだけ遅らせることにしましょう。データそのものを破壊することは



ここからでは不可能です。

5階

階段を昇りきると、システムエリアのような広大な空間が飛び込んで来ます。全員が5階につくと奥の方に黒ローブの男が実体化します。彼がシヴァ2000です。

「‥‥これがサイバースペースなのか。そしておまえたちが私へのいけにえの第1号というわけか‥‥」

ＰＣたちが会話を望むなら、わずかの間ですが応対します。

彼はどうも人間のようです。つまり制御コンピューター、シヴァの中枢には人間の脳が使われていたのです。アクセスで使用していればこんな事は起こらないのですが、フレアコックがサイバースペースから何度もアプローチしたため、本来の人間としての自我を回復してしまったのです。彼自身、完全に記憶を取り戻しているわけではないのですが、自分を制御機械に変えてしまった人類を憎んでおり、持てる兵器を駆使して無差別に復讐を行なうつもりです。

ＰＣはここで説得を行なうこともできますが、彼を納得させるのは至難の技でしょう。

戦闘はコアストライクとして扱います。シヴァはロジックボムは持っていませんが、必要ならコアボードの縮小を躊躇なく行なうでしょう。また、ＰＣはこの戦闘から脱出することはできません。ボード上に穴を開けることはできますが、一般回線には出られません。穴から出ると即、死亡です。

シヴァ2000のデータ

ＦＰ30　スピード50

使用するボードの範囲は９×９マスです。

さて、ＰＣたちはシヴァを倒すことができたでしょうか。もしくは、彼をうまく説得し、報復をやめさせることにしたのでしょうか。

シヴァを倒したのなら、最後の打撃ではねとばされたローブの下からおぞましい姿が現れます。数100本の触手が脳髄を支えているといった姿で、まるで漫画に出てくる火星人のようなシルエットです。

「これでやっと眠れる‥‥‥。機械に組み込まれ、すべてを奪いさられた私だが、死だけは‥‥この痛みだけは昔のままだ‥‥」

シヴァが床に倒れ伏すと、明るかったフィールドが次第に光を失っていきます。制御コンピューターが停止したため、電力の供給がストップしたのです。早くここから抜け出さないと、マスカットと共に滅ぶことになるでしょう。

ミサイル基地マスカットは再び全機能を停止し、今度は永劫の眠りにつきます。GMが不都合に感じたなら、核によって基地全体を爆破することにしてもかまいません。

ＰＣたちが、フレアコックのグリッドに帰ってくると、マスカットへの隠しゲートも轟音とともに崩れさります。

ロムレスを捕獲しているなら、そのデータは何らかの記憶装置に引き落とされます(これもロジックフェンスの機能です)。これをフレアコックの元に持って行けば、約束の報酬が受け取れるでしょう。フレアコックでなくアイザックの元に持ち帰っても結果は同じです。アイザックはフレアコックにロムレスを返すだけです。

また、尖塔内のデータユニットからマスカット基地の場所を割り出している要領のいいＰＣはこの情報をハスラーや情報屋に売ることができるでしょう。もちろん、基地が残っていればという条件付きですが、この情報は＄2,000~20,000の範囲で売却することができます。どの程度の価値があるのかはGMが判断してください。

さて、今回は割のいい仕事になったでしょうか？　もし、そう感じなかったのなら、馴染みの酒場に繰り出し、ネオ－アップルを(またしても？)救ってしまった満足感に酔いしれることにしましょう。

END

THRONE OF GODDESS

SEI'ICHIRO HIGUCHI & NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオは『箱の中の囚人(PRISONER IN UNIT)』の続編です。続編と言っても登場人物、設定などが前作とわずかに関連しているというだけで、とくに前作をプレイしていないとできないということはありません。シナリオのプレイに適した人数は前作と同じで4〜6人程度ですし、ネットライナーだけでプレイできます。舞台はネオ＝アップルで、サイバースペースはHOS系(パンナムネット)を使用します。

あと、GMに一言。これは捜査型シナリオですが、PCたちが確たる証拠をつかんでも、公安機関は絶対信用してくれません。常識かも知れませんが、クライマックスまでを完全にPCたちだけで進行するよう努めてください。

クライアントはAI

PCたちは、以前の仕事で知り合ったベテランネットライナーのアシスタントAI《ヴェルダンディ》から仕事の依頼を受けます。彼女の主人であるアイザックはある理由で長期間、家を空けているのだそうで、どうも彼女では処理できないような問題が持ち上がったようです。

留守を守る彼女の元に突然届いた謎の小包、そしてそれにからんだAIブリーダーの死のニュース。PCたちはまず最初の謎を解いたあと、テロリストグループの企みを阻止しなければならないのです。

GM用情報

ヴェルダンディをはじめとする数々の傑作AIを育て上げたAIブリーダー、ヨセフ＝ボウマン。しかし、若き日の彼はネットワーク・テロリストという別の顔を持っていました。ボウマンはメガ＝シティを完全に崩壊させるための準備を行なうべく、AIブリーダーとなったのです。ネットワークを司る高級AIを一時的にせよ停止、または反乱させることができれば、間違いなくそのシティは多大なダメージを被るでしょう。

偽りの仮面をつけて人生を歩んできた彼ですが、長年の間、何基ものAIを育てるうち、自分の考えがいかに邪悪なものであるかに気づきました。人生に疲れ、改心したボウマンは「草」であることをやめ、グループを裏切って逃げようとしたのですが、それもかなわず暗殺されてしまいました。しかし、これから実行されるであろう悪魔の計画を阻止するためのヒントはなんとか《ヴェルダンディ》に伝えられました。

このテロ計画は首謀者であるボウマンが死んでも自動的に実行されるように仕組まれています。そしてその鍵を握るのが彼の育てた《ヴェルダンディ》《ウルド》《スクルド》という3基の高級AIなのです。

ACT－1　女神の嘆願

PCたちのもとに、またはPCのうち1人のもとへ連絡が入ります。出てみると、画面には清楚そうな若い娘が映っています。

「あの‥‥、○○さんですね。お久しぶりです‥‥」

彼女はヴェルダンディです、と自己紹介します。PCたちは彼女のことを覚えているでしょうか。名前は覚えていてもこういう形で会うのははじめてでしょう。彼女も映話にはなれていないらしく、どぎまぎしています。画面の少女はヴェルダンディが映話用に合成した画像ですが、以前の冒険のときサイバースペースで彼女と行動を共にしたなら、そのときの顔です。

ヴェルダンディはPCたちに仕事の依頼がしたいのだそうです。この映話では詳しいことは話したがりませんが、アイザックの代理ではなく彼女自身の依頼です。とりあえず、アイザックの事務所に来て欲しいとのことです。AIなのでこういう表現はおかしいかも知れませんが、彼女はとても困っている様子です。

アイザックの事務所にて

フリータウンでも内陸に近い部分、わりと治安がまともなブロックにあります。大きめの一戸建て住宅で、防犯システムなどは完備しているようです。

PCたちがやってくると玄関口のAIが応対します。さすがに今回はスキャナーによるチェックはなく、すんなりと中に通されます。

部屋の中はきちんと片づけられており、人の気配はありません。以前にアイザックと会った奥の広い部屋も、以前と変わりなく、ハードウェアが次々とデータをプリントアウトしています。変わったことといえば、今日は大時代的なクラシック音楽が部屋に流れていることくらいでしょう。家事ロボットに案内されて、PCたちが部屋にはいると、正面のディスプレイにさきほどのヴェルダンディが映し出されます。

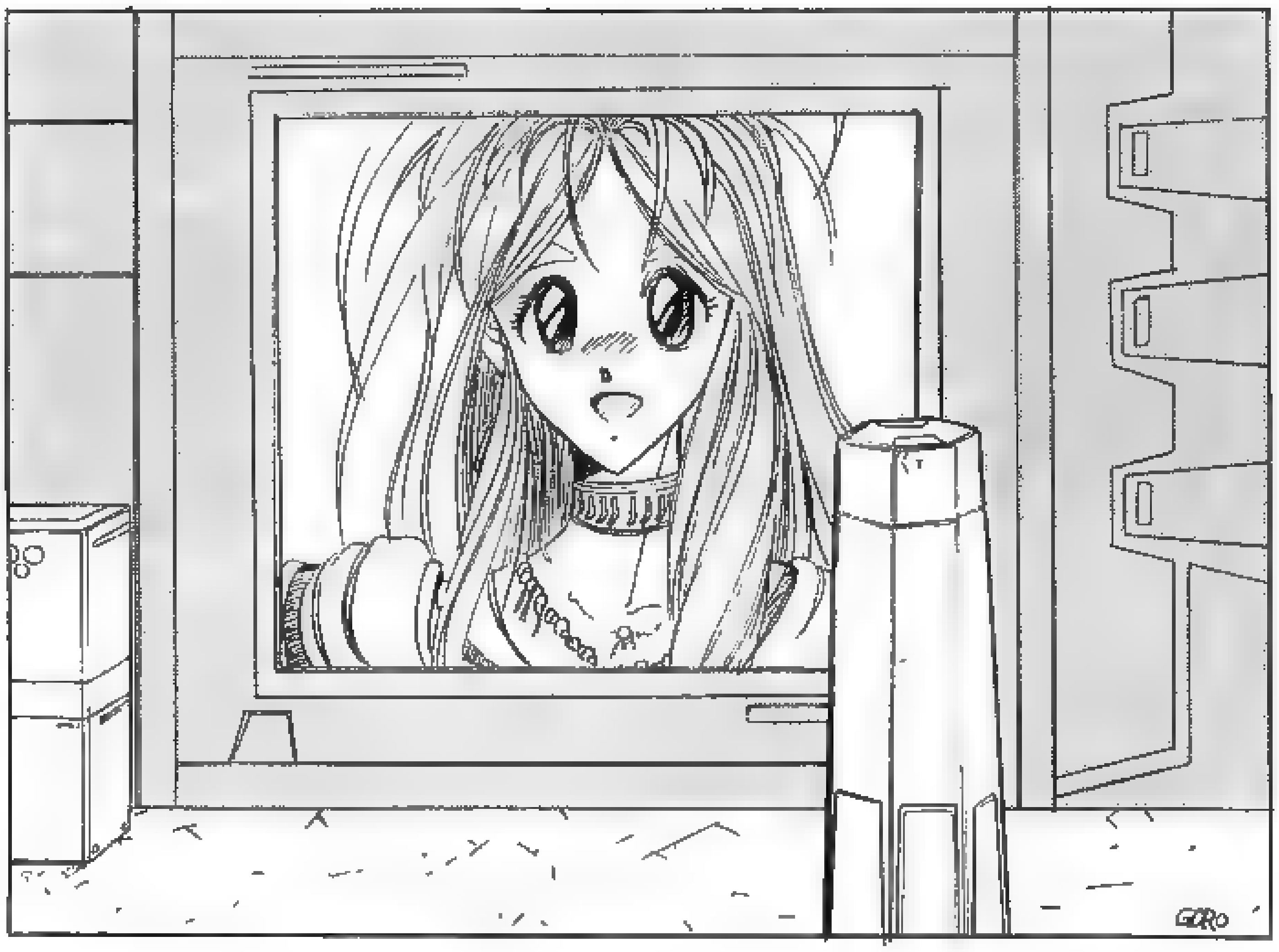
「いらっしゃいませ。いまマスターは旅行中ですの。くつろいでくださいませね」

PCたちがここに呼ばれた理由、つまり依頼内容を話す前に、彼女は今までの経緯を話してくれるでしょう。またPCにしてもそのあたりを聞きたいのではないでしょうか。

1．アイザックについて

アイザックは旅行中ということになっています。彼はヴェルダンディにはバカンスに行ってくると言って旅立っていきました。しかし、彼女は笑いをこらえつつ、真相をPCに伝えるでしょう。アイザックは前回の冒険のときに受けたダメージの回復と療養のため、ある他のメガ＝シティに行ったのです。彼が帰ってくるのは予定では2週間後ですが、行き先ははっきり伝えていかなかったのでわからないそうです。アイザックが旅行に出るときはいつもそんな感じのようです。

主人が留守の間、ヴェルダンディは留守番をするわけですが、彼の普段やっている仕事も代理でやらなくてはなりませんでした。アイザック



はテロリスト関係の情報屋を営んでおり、ヴェルダンディは普段のネットからの情報検索の他に、今は情報を買いにくる者との応対もこなしているようです。

アイザックの素性について、彼女はあまり詳しく話しません。というより彼女も全部は知らないそうです。

ところで、PCはヴェルダンディの反応について疑問を感じるかも知れません。BクラスAIであるはずのヴェルダンディですが、その対応やこなしている仕事を考えると、Aクラス並の能力を有しているのではないかと疑いたくなります。この部屋の中央にあるクリスタル六角柱が、カスタムされたBクラスAIであるとしても不自然です。この疑問に彼女は素直に答えます。

「そうです。私はAクラスAIです。この前はすみませんでした。他人にはBクラスと映るように行動しろと言われているものですから････」

前回の冒険でPCたちに同行した(かも知れない)BクラスAIはヴェルダンディのサイバースペース活動用の意識体です。いわば、彼女のマイナーバージョンのコピーのような存在で、能力は劣りますが、本体と同じ記憶を備えています。今回、PCたちにわざとばれるような言動をとったのは、彼女の依頼に関係があります。

一昨日のことです。アイザックの家に小包が届きました。差出人はヴェルダンディを教育したAIブリーダー、ヨセフ・ボウマン氏でした。小包はアイザックがいないので、開封しないでおいたのですが、昨日ニュースを閲覧していると、ボウマン氏が何者かに殺されたという記事を発見したのです。地球のどこかでアイザックもこのニュースを見たのでしょう。彼から連絡が入りました。アイザックは、自分はとても動ける状態ではないから、小包を開封しておまえが対処しろ、必要なら他人の手を借りることにしてもよい、とだけ告げて、通話を切ってしまいました。

小包の中身は手紙と音楽CDが3枚でした。

手紙はいわば氏の遺書のようなものです。手書きで慌てて書いたらしく、字は乱雑です。

AIブリーダーについて

スーパーAI、AクラスAIといった高級なAIはプログラミングのみによって完成できるわけではありません。とくに管理面に運用されることの多いこうしたAIは人間に近い能力(実質的な経験、疑似的情緒)を要求されることも少なくないのです。

こうしたAIを年月をかけて一人立ちできるよう教育する人がAIブリーダーです。当初はエンジニアやAIの権威者が行なっていましたが、最近ではこれを専門職にする人も増えてきました。高度なAIほどプログラミングによって教育できない部分が増えてきますし、場合によってはこうした情操教育を施した方が効率がいいこともあるのです。もちろん、調整としてプログラミングも行ないますが、人間の家庭などでともに暮らすという方法が一般的です。

高級AIが非常に高価なのもこうしたところに一因があります。

高級なAIはブリーダーの情操面まで読み取って自己構成要素としてしまうので、AIブリーダーは品行方正で性格穏和な人物が選ばれます。しかし、まったくの善人はこの世にいません。高級なAIの暴走・反乱は、吸収した情操の陰の部分が何かのはずみで表層意識に出た結果におこるとされています。これはしかたないこととされており、そのために疑似人格が設定されているのだとも言われています。つまり、使う側の人間にどういった性格なのか提示しているというわけです。

我が友、アイザックよ。

君がこれを読む頃、私はこの世にいないかも知れない。

私の正体にはうすうす気づいているだろう。私は君の考えどおりの人間だ。そして、君が予測しているより早く危機は訪れる。8月15日午前0時、ミミールによって、ネットワークは破壊されるだろう。

私がなぜ君にこの警告を伝えるのか、首をかしげるかも知れない。私は疲れてしまった。世間に自分の素性を隠して生きるのも、私の醜い本心を押し殺して純真なAIに意識を吹き込むことにも・・・・・・。だから、同志を裏切って君に警告することにした。

さあ、もうあまり時間がない。危機の鍵を握る私の３人の娘たちーヴェルダンディ、ウルド、スクルドーを君に託そう。そして何よりミミールを捜し出さねばならない。勝手かも知れないが、願わくば、娘たちの封印は解かずに、君だけで解決して欲しい。君はそれだけの力を持っているはずだ。

Ｐ．Ｓ．ベートーベンの３番、５番、ドボルザークの９番を同封しておいた。君が欲しがっていた奴だ。大切にしてくれたまえ。

※　文中の８月15日というのは、本日からちょうど１週間後であることにしておいてください。

ＣＤの方はそれぞれハードケースに収められており、ジャケットにはそれぞれベートーベン交響曲第３番「英雄」、ベートベン交響曲第５番ハ短調「運命」、ドボルザーク交響曲第９番ホ短調「新世界」と印刷されています。このＣＤ自体はすべて通常の市販のもののようです。何の仕掛もありません。

ジャケットをよく調べるなら、ベートーベン３番のジャケットの裏に乱暴な手書きの文字を発見できます。

『現在・過去・未来は３・５・９。』

また、ベートーベン５番の方には、

『若き日の野望の鏡。』

ドボルザーク９番には、

『３・５・９により各々が自由の翼を手に入れる。』

とあります。

ヴェルダンディもボウマン氏の死やこの手紙について色々考えたのですが、結局わかりませんでした。

「父（ボウマン氏）が何かの事件にからんで殺されたことや、私自身がその『危機』に関係していることは間違いないのですが‥‥」

結局、彼女が知っている範囲でもっとも信頼できそうなハンター、それがＰＣたちだったのです。

ヴェルダンディがＰＣたちに依頼したいことはいくつかあります。

まず、この手紙とＣＤに隠された謎とボウマン氏の死の真相を探ること。もう１つは、可能ならその「危機」を解決することです。

今回はいつもの仕事と違い、依頼内容がかなり流動的ですが、GMはうまくコントロールしてください。

アイザックの許しも出ていることだし、断わる理由は見あたらないでしょう。

契約書は以下のようになります。

依頼主：ＡクラスＡＩ《ヴェルダンディ》、不都合ならアイザック＝ランドルフ名義で。

依頼内容：ボウマン氏の死の真相を探ること。手紙とＣＤに隠された謎を解明すること。２基のＡＩ（ウルド、スクルド）とのコンタクト。そして、ミミールなるＡＩを倒すこと。

期限：１週間

条件：特になし

報酬：前金として１人＄10,000。期限終了時に無条件で１人＄25,000。満足できる結果が得られたなら、さらにボーナスとして１人１個ニューロ演算クリスタルかオキヤマ式サイコチップを進呈。

無垢なヴェルダンディは十分な報酬を提示してきますが、ＰＣが望むならあと30%ほど報酬額を上乗せさせられるでしょう。

アイザック＝ランドルフとは？

今回、彼はシナリオにまったく顔を出しませんが、ＧＭには彼の正体を明かしておきましょう。

肉体年齢は80歳を軽く超えている彼は、確かにネットライナーです。ただし、ユニオンの首脳陣に属する、事実上引退した身ですが。そして同時にＡＨＰオフィサーでもあります。もちろん正式な身分ではありませんが、それだけの権限を持っているのです。彼はハンター組織とネットワーク管理側（つまり体制側）とのパイプのような存在なのです。

誤解して欲しくないのですが、彼は決して卑怯者でも体制の犬でもありません。

一介のハッカーがどんなに大きな仕事をしようとネットワーク全体に影響を及ぼすことはほとんどありませんし、ＡＨＰがいくら強化されてもコンピューター犯罪がなくなることはありません。彼が扱うのはもっと大きな問題です。かといって、都市間紛争のような問題でもありません。ネットワーク利用者のすべて、または人類全体が被害を被るような危機を監視するためにこうした種類の（つまり特定の組織の利害に左右されない）人間が少数存在するのです。

正体を隠しているのは誤解を防ぐためです。

ヴェルダンディのような高級品は彼の立場を利用して手に入れた物でしょう。ですが、ヴェルダンディは実は特別なのです。彼女にはボウマンが特別な仕掛をしていました。特定の日にほかのＡＩとともに暴走するという仕掛です。アイザックはそれを見抜き、秘かにヴェルダンディを引き取ったのです。

しかし、今回の彼は神経の損傷のため、本当に身動きがとれない状態です。この事件に関しては、ＰＣに完全にまかせるつもりです。もっとも、こうした危機を「監視する」のが彼の仕事ですから、健在だったとしても何もしなかったかも知れません。

ヴェルダンディはアイザックがこういう人物であることを知っていますが、皮肉にも自分がテロの道具としてつくられたことは知りません。

仕事の話がまとまったら、ヴェルダンディがネットから調べ出したいくつかのさらに詳しい情報を聞くことができます。といってもボウマンのプロフィールと住所など、それとウルド、スクルドがどこにいるかということぐらいですが。

ヨセフ＝ボウマンのプロフィール

59歳。精神分析医、ＡＩ心理学者を経て、ＡＩブリーダーとなる。現在の肩書きはGMT・ＡＩ開発部の主任だが、実際はフリーのＡＩブリーダーで依頼があればどこへも自由に出向できる。彼の手掛けたＡＩは一般に知られているものだけだと10数基ほどで、中でも有名なのはノルン・シリーズと呼ばれる３基のＡＩ（ウルド、ヴェルダンディ、スクルド）である。公開されていないものを含めると彼の関与したＡＩの数はその数倍ほどになるだろう。なお、ボウマン氏はなかばＶＩＰのような扱いにされており、これ以上のことは調べることはできない（ＰＣが《サーチ》で知ることのできるのはここまで）。

父は新地球解放推進運動（過激な自然保護主義者の運動）の思想的リーダーで、獄中にて死亡。ヨセフ自身は幼い頃から品行方正で、性格も穏和、反社会的行動はまったく見られなかったという（それでなければ、ＡＩブリーダーという要職には就けない）。しかし、彼は新地球解放推進運動の流れをくむネットワーク・テロリスト組織の一員だった。社会に紛

れ、秘かにときを待つ部類のテロリスト、《スリーパー》‥‥。アイザックも彼の正体を完全に突き止めることはできなかったようだが、ボウマンの方はアイザックの正体をつかんでいたらしい。

ウルドとスクルド、ミミールの居場所について

都市機能などを司ることも多い高級ＡＩの配置が一般に公開されるわけはありません。ですから、ヴェルダンディは過去の記録を何度も何度も洗いなおして、一番確率の高いものを選び出したのです。残念ながら、ミミールについてはまったく所在がつかめませんでした。軍事用ＡＩなのかも知れません。さて、特定したこの２基のＡＩがウルドまたはスクルドであることにはほぼ間違いありません。片方はネオ＝アップル宇宙港の総合管理ＡＩで、もう１つはアカデミアの中の１基です。姉妹のいる場所がわかっても、ＣＤの謎が解けていないかぎり、ヴェルダンディは彼女たちに会いに行くことはできません。ＡＩはそういう設計がなされていないかぎり、サイバースペースでは単独行動はできませんし、それ以前に彼女はアイザックのグリッドを管理する管理ＡＩだからです。彼女たちに会いに行くのもＰＣたちの役目の１つとなるでしょう。

ヨセフ＝ボウマンについてヴェルダンディの記憶から

彼女にとって最初に出会った人間が彼だったわけで、ヴェルダンディは父として認識しています。父という存在は誰にとっても１人だけですから、主観的なイメージが先行してあまり参考になる情報とはいえないかも知れませんが、ＰＣが知りたがるなら語ってくれます。

15年前から５年間、彼女はボウマン家で家族の一員として過ごしました。ボウマン本人については、物静かなよいお父さんでしたが、彼女が一人立ちしてから考えてみるに、他の人に比べてそつがなさすぎるという感じの人だったとのことです。それは彼の家族も感じていたことのようです。奥さんも３人の子供も別に変わったところのない普通の人でしたが、夫もしくは父親には何となく違和感を感じると漏らしたことがあります。何か大きな隠しごとをしているのではないかと。

ＰＣが〈精神医学〉のＳＲ½と〈エレクトロニクス〉ＳＲ１の両方に成功すれば、完璧なはずのヴェルダンディの記憶が意図的にいくつか消去されているのに気づきます。これは別に不自然なことではありません。情操教育に好ましくない記憶があった場合、それを消去するのもブリーダーのつとめだからです。しかし、ボウマンがそういった処理をしたことを、ＰＣは覚えていたほうがいいでしょう。

教育の終わった彼女はネオ＝アップルの中核である複合ＡＩモニュメント《アカデミア》に組み込まれましたが、１年もしないうちに一介のネットライナーであるはずのアイザックのもとに引き取られました。アイザックがどういう手段で彼女を手にいれたのかはわかりません。普通では考えられないことですが、アイザックはボウマンと知合いになったのちに彼女を引き取ることにしたようです。さすがの彼女も一時はアイザックが何者なのか、何か企んでいるのではないかと疑いましたが、そうでないことに気づきました。その理由はかたく口止めされているので、ＰＣたちには教えられません。

ＡＣＴ－２　失われた女神たち

さて、ＰＣたちの出番です。彼らはまずどこから調べ始めるでしょうか。

ＣＤの謎について調べる

手紙と一緒に送られてきたＣＤ自体には謎はありません。これはヴェルダンディ、ウルド、スクルドたちの中に隠されている別の遺言を引き出したり、彼女たちをネットワークという鎖から解放するためのパスワードなのです。ボウマンとそのテロ組織はある特定日時にボウマンの手になるＡＩが暴走をはじめ、ネットワークが大混乱になる、という筋書きを想定していましたが、もしもの場合に備え、それぞれのＡＩを自分たちの手で直接コントロールするための隠しプログラムを組んでおきました。ＣＤの音楽データ全体がそのプログラムの解除パスワードになっているのです（パスワードレベルでいうならレベル５に相当します）。

ボウマンがこれを送ってきたのはアイザックがミミールと対抗するとき、３基のＡＩがそのサポートをできるようにするためです。

ジャケットに書かれたメッセージはヒントです。

『現在・過去・未来は３・５・９。』

『３・５・９により各々が自由の翼を手に入れる。』

この２文がそうです。いうまでもありませんが、北欧神話に登場する３人の女神ノルンのうち、ヴェルダンディは現代、ウルドは過去、スクルドは未来という意味を持っていますから、ヴェルダンディにはベートーベン３番の音楽データを入力してやれば効果が現れます。ちなみにミミールは知識の泉を守る巨人のことで、ノルンに直接関係はありません。

ＰＣがヒントから答えを導き出せない場合、ヴェルダンディのハードウェアを調べることを許可してもかまいません。彼女は自分の中身をのぞかれることをいやがりますが、他に方法がなければ応じるでしょう。〈エレクトロニクス〉ＳＲ⅛のチェックに成功すれば、ＣＤの使い方（効果は不明です）がわかります。

また、ジャケットのメッセージの残り１つ、「若きＢの野望の鏡。」これは姉妹の中で最初につくられたウルドは裏切る可能性が高いということを意味していますが、この段階でＰＣにそれがわかるでしょうか。

ヴェルダンディにベートーベン３番を打ち込むためには彼女の同意と〈精密メカニクス〉ＳＲ１の成功が必要です。無事作業が終了すると、隠しプログラムが作動し、管理ＡＩである彼女自身に変化が現れます。

ディスプレイ上またはサイバースペースからなら空間上にコマンド画面が現れ、独立ＡＩヴェルダンディの立ち上げ条件の選択を行なえます。

ヴェルダンディを自律状態にするか、使用者の従属状態にするかの選択です。自律状態を選ぶと彼女は意識を取り戻しますが、従属状態にすると命令に従って戦うだけの奴隷になってしまいます。従属状態にするとシナリオ進行に必要なメッセージを聞くことができませんから、ここは自律状態を選ばなくてはならないでしょう。

独立ＡＩとなったヴェルダンディは、エスコートＡＩによく似た能力を有します。

彼女がアイザックのグリッドを離れている間は、分身のＢクラスＡＩが留守番をします。

また、彼女を元の管理ＡＩの状態に戻すには、もう一度ベートーベンを入力すればＯＫです。

ヴェルダンディのデータ

ＦＰ50　スピード500　〈イメージファイト〉300%　ダメージ15　防御ポイント７　ブラスト射程50

※　イメージファイト、ダメージ、防御ポイントはイメージファイト時のみ使用するデータです。その他のルールはエスコートＡＩに準じます。ともに行動するとき、ＰＣの命令に従うわけではありませんが、（危機に際しては）ＦＰの消費の肩代りをしてくれることがあります。他にいくつかの特殊能力を有していますが、それらは特定の局面でしか発揮されません。

ヴェルダンディの隠しメッセージ

彼女は宇宙港管理ＡＩに関するメッセージを思い出します。

メッセージの内容は３基のＡＩのうちの長女、ウルドにコンタクトするためのコマンド・パルスとその使用説明です。アクセスでこの信号を彼女がいると思われるグリッドに発信してやれば、向こうから連絡してくるという仕組みです。このコマンド波は暗号化されており、誰か他の者に怪しまれる心配はまずありません。これは管理ＡＩが厳重なセキュリティの奥にしまいこまれることを予測したボウマンのアイデアでしょう。

ボウマン氏について調べる

ボウマン氏の自宅はセントラルエリアの高級寺住宅街にあります。ニュースによれば、夜中、１人で仕事をしているときに、突然、２人の賊が押し入り、手際よくというか、あっという間にSMGでやられてしまったのだとのことです。

これは近所の目撃者の証言で、事件のさい、他の家人は全員出かけていたようです。

警察はこうした高級住宅街で惨たらしい犯罪が行われたことに当惑しているようですが、手際のよさから、犯人はよほどのプロか、そうでなければ氏と懇意にしていた者の犯行ではないかとみています。いくら調べても氏の正体を明らかにする物や犯人の手がかりなどはまず出てきませんから、捜査はすぐ打ち切られるでしょう。ＰＣの他に危機が迫っていることを知る者はこの街には他にいません。

ボウマン邸

ボウマン邸に行くつもりなら、ヴェルダンディがうまく紹介してくれるでしょう。何しろ彼女はボウマン家の一員だったのですから。

ボウマン氏の家族は全員健在です(奥さんと子どもが３人)が、会ったとしても手がかりになるようなことは何も知りません。だいたいボウマン氏がなぜ殺されたかについてもまったく心当たりがないのです。彼らはいまわしい事件の起こったこの家を引き払おうとしていますが、ＰＣがボウマン氏の私室を調べたいと申し出れば、快く承諾します。

彼の書斎には黒い血の跡と弾痕がまだなまなましく残っています。ほとんどの荷物はすでに運び出されていますが、目を引くものが１つだけあります。それは、デスクに立てかけてある額に入った古い写真です。20代後半の青年が３人並んで写っています。中央の白衣を着た男がボウマンで、あとの２人はその友人でしょうか？

奥さんはこう話してくれます。

「よくは知りませんが、主人の幼なじみだと思います。こういっては何ですが、あの人は人当たりがよすぎるのか、本当に信頼できる友人がいなかったのです。ですから、この写真をとても大事にしていました。懇意にしていたはずですが、どういうわけか、私には会わせたがりませんでしたねえ。彼らもとうとう葬式にも来ずじまいでしたし。よかったらヴェルダンディに形見として渡してやってください」

この写真には大きな手がかりが隠されています。

写真の裏には『ボウマン』『チャンドラー』『トランボ』という署名とメッセージがしたためられています。

『ミミールが目覚めるその日まで！　共に闘おう！　同志よ！』

写真に写っている他の２人の青年ーチャンドラーとトランボー、恐らく彼らはボウマンと志をおなじくするネットワーク・テロリストであり、また裏切り者ボウマンを殺害した犯人なのです。

この写真を手がかりにネットからさらなる情報を得ることは難しいでしょう。もしかすると本名ではないかも知れませんし、写真にしても相当古いものだからです。

ＡＣＴ－３　ウルド

ウルド、スクルドにコンタクトする

この計画を実行に移すとき、もしＰＣが何の準備もなくアカデミアのほうから先に行こうとしているなら、適切なアドバイスを与えてください。たとえヴェルダンディがついて行ったとしても、メインフレームに不法侵入したとたん、全員即死です。宇宙港管理グリッドにしても、ヴェルダンディのメッセージなしではとても侵入は不可能です。ちなみに、宇宙港管理にはパンナムネット　ＰＴ　00124クラスター内のすべてのグリッドが使用されており、何とか侵入を果たすための事前調査や準備などでも軽く２週間は過ぎてしまうでしょう。

つまり、ＰＣたちは姉妹に会う前にＣＤの秘密を解いていなければなりません。

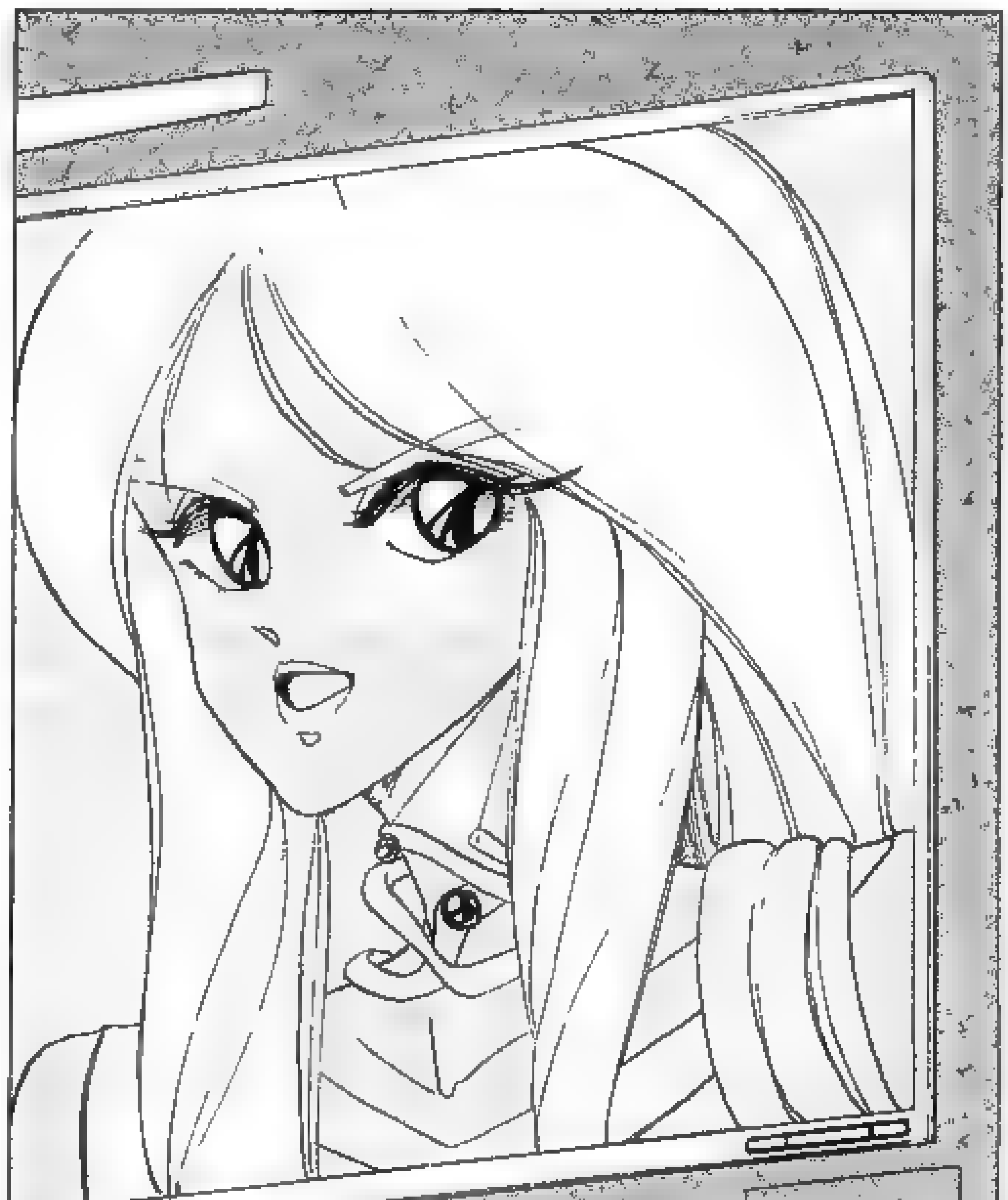
宇宙港グリッドにコマンド波を送り込んだ翌日、ヴェルダンディのもとに連絡が入ります(ＰＣは今回の契約期間中、アイザックの家に泊り込んでもかまいません)。ディスプレイにはヴェルダンディによく似てはいるものの、少し艶やかな印象を与える女性が写ります。

「はじめまして。あたくしはシャトルポートの管理者ウルド。あなたはどなた？　あたくしに何の用かしら？」

ＰＣまたはヴェルダンディがいままでのいきさつをすべて話すことでしょう。ウルドは了解しますが、こう付け加えます。

「あたくしはまだあなたを完全に信用したわけではなくってよ。でも真実ならその音楽データによってあたくし自身に変化が現れるはずね」

彼女は既成の外部ラインをいくつか切り替え操作して、ヴェルダンデ



ィとの仮設ホットラインを開く、と言います。そのラインを通じて解除パスワードを入力して欲しいとのことです。考えうるかぎりこれがもっとも安全な方法でしょう。心配なのはAHPのAI監査パトロールだけです。このパスワード入力はクラシック音楽の全楽章をAIの回路に「聞かせる」ようなもので、たっぷり40分はかかる作業なのです。もし不安なら、PCはあらかじめダイブして、外敵の侵入をに備えていてもいいでしょう。

作業は2基のAI間で滞りなく行なわれますが、部屋中にベートーベン5番が流れだした途端、ヴェルダンディが警報を発します。

「仮設ライン内に侵入者あり！」

この事態を解決するにはPCがサイバースペースにダイブして侵入者を撃退するか、今回は諦めてコンタクトを打ち切るしかありません。ここにいたるまでにPCたちがまだボウマン邸を捜索していないなら、ヴェルダンディ（またはウルド）がラインを切断してしまうことにすればいいかも知れません。ただし、PCたちが回線内にいるなら、ライン切断は危険な行為なので、基本的に実行を控えます。もし実行すると回線内のすべてのキャラクターはウォール（突破値10）を突破するのと同じ試みをしなければなりません。失敗するとFPに1D10－2のダメージを受け、一般回線に吹き飛ばされます。成功したらただ一般回線内に飛ばされるだけです。

既に他の手がかりを捜索しつくしてしまっている、または危機の訪れまであまり時間に余裕がないのなら、PCたちは侵入者撃退をしなければなりません。侵入者はテロリストの1人ですが、サイバースペースでの戦闘に関してはエキスパートのAHPオフィサーという肩書を持っています。ヴェルダンディが管理AIであるなら、つまり彼女の支配するグリッドに存在するなら、ウルドを逮捕に向かうでしょう。ヴェルダンディ本体が独立AIとして回線内に存在しているなら、留守を守るBクラスAIを破壊にきます。BクラスAIが破壊されても、ヴェルダンディの本体が消滅するわけではありませんが、還るハードウェアを失ってしまうので、非常に不都合になります。

「AHPだ！　AI反乱幇助で全員逮捕する！」

この捜査官のサイバーイメージはボウマン邸で見つけた写真の中の1人『チャンドラー』と酷似しています。肉体年齢そのままのサイバーイメージならそれを悟られることもなかったかも知れません。PCたちがそれを指摘するなら、

「俺の正体を知っているのか。ならば話は別だ。逮捕はやめだ・・・・この場でただちに裁判を行なう。罪状は・・・・そうだな、地球清浄化活動の妨害、そして判決は・・・・サイバースペース内での消去刑だァー！！」

と叫んで襲いかかってきます。

戦闘はウルドまたはヴェルダンディ内ならコアストライク、回線内ならイメージファイトとして扱います。

ウルド・システム内での戦闘

ボードの範囲は14×9マスです。まだPCたちを完全に信用していないウルドはPCたちの援護はしませんし、かといって自分を捕らえにきたAHPに加担するのもやぶさかでないので傍観しています。スピード値は全員固有の値を使います。

なお、システムエリア同志を直接回線でつないであるので、入口にセキュリティなどは存在しません。仮設ラインを通るなら、だれでも無条件でウルドの中に侵入できます。

回線内での戦闘

スピード値は全員固有の値を使います。

ヴェルダンディ・システム内での戦闘

ボードの範囲は7×7マスです。チャンドラーは管理AIを中心に攻撃してきます。BクラスAIを破壊させないようにしましょう。ここで選択アクションとしてカバー防御ルールを紹介しておきます。

カバー防御ルール

仲間が攻撃にさらされ、危機に陥っているとき、他の仲間が彼をカバーし、代わってダメージを受けるというアクションです。

これは条件は違えど、サイバースペース内でのすべての戦闘で適用可能です。

コアストライク時：カバーしたい者と同じマス目内にいる者は無条件で可能です。カバーする分にはスピード値などは無視してかまいません。

イメージファイト時：戦闘に参加している者ならだれでもカバー可能ですが、敵の攻撃より早くその行動を起こさねばなりません。そしてカバー1回ごとに1行動を消費します。

ドッグファイト時：位置決定のさい、カバーする目的なら好きなだけフォース値を消費してかまいません。カバーしたい相手と同じポイントに入ることができればカバーが可能です。ただし、この行動を一度でもとったら、そのジャンプ中は敵に攻撃できません。

チャンドラー捜査官

サイバーイメージはレスラーのような体格の西部の保安官。エスコートAIと徴用してきたテンダロンドッグを連れている。彼もボウマンのようにもっとも怪しまれないところに身を潜めてきたテロリストで、今回はウルドの動きをしっかり監視していた。数々のハッカーと渡り合ってきたため、自分の能力を過信しており、死ぬまで戦う。他のオフィサーなどを応援に呼ぶことはないし、今回の事もオフィスにはまったく報告していないので、PCたちがこのあとお尋ね者になることはない。

能力値（専用マテルフォーム使用時）

FP32〈イメージファイト〉190%　スピード320　フォース最大値36　RR10　特別能力　アフターバーナー　分身はしない　ブラスト射程10

所持ソフト：ナイフ、トンファー、ショットガン、ガスバーナー、手榴弾×4、ボディアーマー、肩パッドなど

エスコートAI　09式〈ミカエル改〉　剣と盾を持つ大天使の姿。

FP20　スピード250　〈イメージファイト〉150%　ダメージ8　防御ポイント5　ブラスト射程10

テンダロンドッグ

恐ろしい姿をした猟犬。能力の高いプロテクションで普通は単独で行動する。今回はどこかのグリッドに存在するものをチャンドラーが駆り出してきたようである。

FP20　スピード280　〈イメージファイト〉200%　ダメージ15　防御ポイント5　逃走した者を追いかけられる。ウェポンソフト無効。回避可能。また、ネットジャンプ、ドッグファイト機能があり、そのときの能力は、フォース限界値20、RR10、射程10。システムエリアでの戦闘には参加できない。

サブ管理AI・ヴェルダンディ'

FP　20　スピード　120　ロジックボムは準備していないが、PCたちが機転をきかして、あらかじめ準備していたなら別。

※　その他のルールは管理ＡＩに準じる。

チャンドラーを倒してしまえばエスコートＡＩは消え去ります。何とか彼らを倒すことができたでしょうか。曲が終わるまで40分あるのですから、さすがに決着はついているでしょう。ジャック＝アウトして一息入れていると、独立ＡＩとなったウルドがやってきます。

ウルドのデータ

ＦＰ20　スピード200　〈イメージファイト〉100％　ダメージ５　防御ポイント３　ブラスト射程10

ウルドは姉妹の中では一番設計が古いので、その性能も大したことはありません

「どうやら、あなたたちのおっしゃることは本当のことだったようです・・・・」

彼女はボウマンのメッセージをＰＣとヴェルダンディに伝えます。このメッセージは彼女がボウマン家にいた時分に吹き込まれたもの一今から20年以上前の話です。

私はヨセフ＝ボウマン。ＡＩブリーダーという仮面を持つ体制の破壊者。このメッセージが読まれているということは計画に支障が生じたということだろうか？

我々の最初の同志、私とチャンドラー、トランボの３名が計画の前に死亡しているとするなら、その遺志を継ぐ同志諸君に説明をせねばなるまい。計画実行の予定は今から20余年後、2155年８月15日である。私たちは長い準備を進めてきた・・・・。運命の日にウルド、ヴェルダンディ、スクルドは優しい女神の仮面をはぎ取り、ミミールに接触するだろう。それによって、私が教育した他のすべてのＡＩは同時に行動を開始する。そう、彼らがどこに組み込まれていようと、ミミールの命令によってネットワークを混乱に陥れるのだ。

ただし、王者はただ１基のみだ。諸君は何が起ころうとただ事態を見守りたまえ。一夜明ければこの街のあった地域は完全に本来あるべき自然の姿になる・・・・こざかしい人間の文明はすべて崩壊しているだろう。

それでは、計画の成功を祈って、最初の女神ウルドにこのメッセージを託すことにしよう。

メッセージを公開したウルドはもちろんヴェルダンディもひどいショックを受けているようです。彼女たちはテロの道具として創られたのですから。

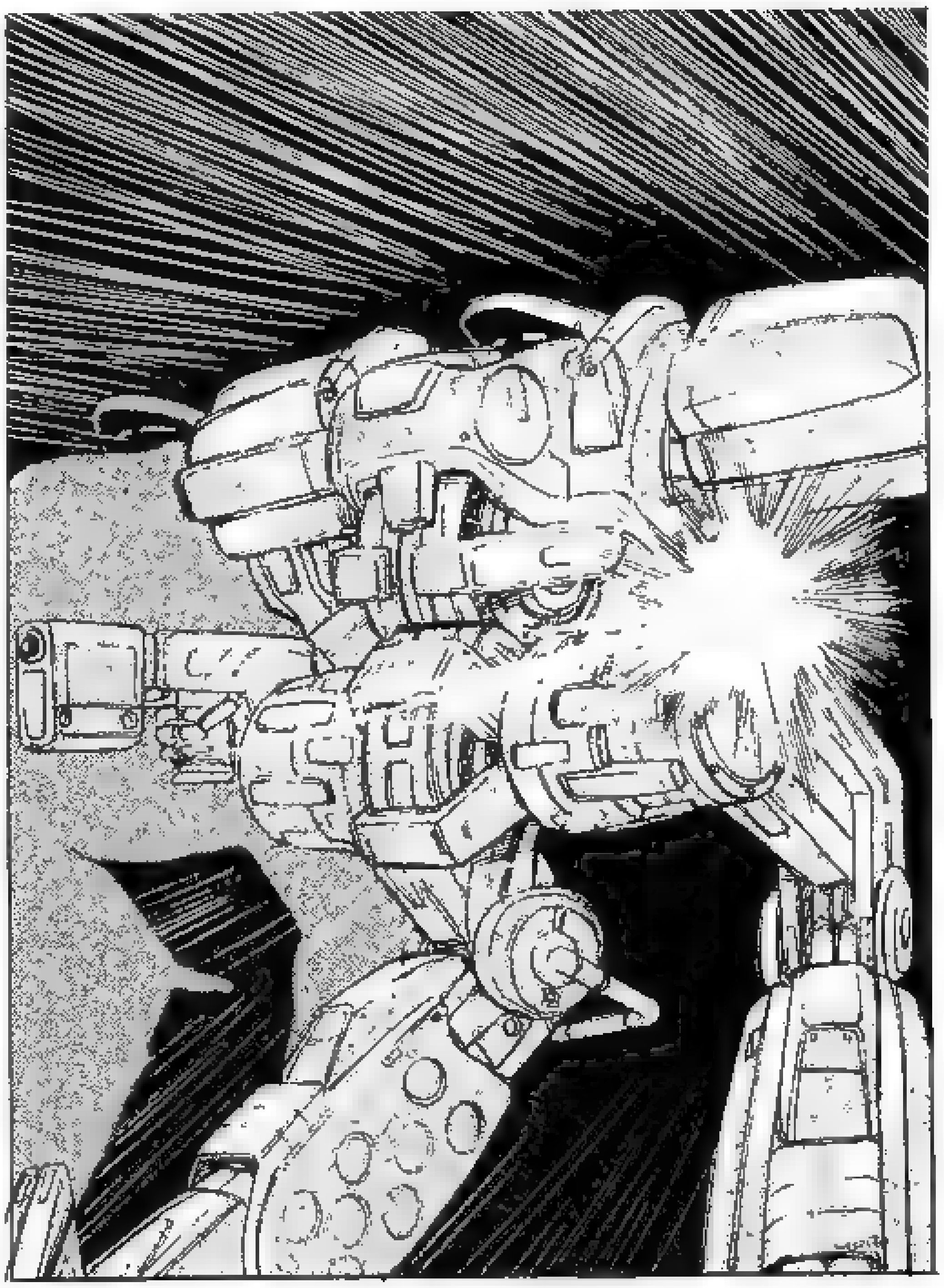
ウルドには宇宙港管制という仕事があるので、ＰＣたちと行動をともにすることはできません。今日の所もそろそろ管理ＡＩに戻らなければならないでしょう。しかし、短時間ならグリッドを離れることができるので、必要になったら、またミミールの居場所がわかったなら、そのときはぜひ呼び出して欲しい、と告げて帰って行きます。

「私はネットワークを破壊したいなんて考えていません。皆さん、信じてください」

ヴェルダンディは悲しげにＰＣたちに訴えます。ＰＣたちがこれを演技ととるか、本当に苦悩しているととるかは自由ですが、慰めると、確かに少し元気を取り戻すのが感じられます。

ＡＣＴ－４　スクルド

２つ目のＡＩ、ウルドとコンタクトし彼女を味方にできたのはよかったのですが、アカデミアにいるスクルドとコンタクトする方法がどうしてもわかりません。



ロボットの襲撃

今回の冒険は１週間ですが、問題が多岐に渡っているため、ＰＣはあちこち走り回ることでしょう。シナリオとしても中だるみを起こす可能性があります。

GMは頃合を見て、ポリスロボットにアイザック邸を襲撃させてください。これはテロリストの１人、トランボに操られたスクルドが差し向けたもので、個人宅という防御の薄い所に設置されているヴェルダンディの本体(ハードウェア)を破壊しようという作戦です。これはポリスロボットをコントロールできる立場にいるスクルドがすでにどうにかなっているというＰＣたちへヒントでもあり、テロリストグループの宣戦布告をも意味しています。参加しているＰＣがネットライナーなら、ちゃちなポリスロボットでも充分な脅威となるでしょう。

事務所のマップは省略します。一戸建てでまわりはわりと開けていますが、表を見張っているのでもないかぎり、戦闘は距離10または20ぐらいから始まるでしょう。

アイザックの事務所の敷地内にはヴェルダンディがコントロールする外敵撃退用のガードロボットが２基あり、また車庫にはオートショットガンとフレシェットライフルが１丁ずつ、デスクの引き出しに.22Calブラスターが１丁あります。家を守るためなのでアイザックもきっと無断使用を許してくれるでしょう。マガジンはどれもそれぞれ２つずつあります。

なお、家の中にはロボットを食い止められるような保安設備はありません。30分以上持ちこたえたなら、本物の警察(または自警団)がやってきてロボットを倒してくれます。

襲撃は夜半に４体で行なわれます。現実世界で唯一のアクションシーンですから、派手に演出してください。

ネオ=アップル制式ポリスロボット 〈シドー501〉

鳥脚型歩行メカで頑丈な造りである。このモデルはマイクロ・スタンガンの代わりに7.62mmライフルユニットを搭載している。

データ
タイプ：M
ＲＥＦ／ＭＶ：12／3
ＨＰ：18
装甲(防具)：Ａ80／70%
装備：スピーカー、ＩＲビジョン、マニュピレーター×２(火力＋５)、7.62mmライフルユニット(データは7.62mmアサルトを使用)
※ マニュピレーターとライフルユニットの基本命中率は40%です。

アイザック邸のガードロボット

庭または玄関にいる。形状は家庭用の掃除ロボットのようで、車輪で移動し、テイザーで攻撃を行なう。

データ
タイプ：Ｖ
ＲＥＦ／ＭＶ：15／6
ＨＰ：6
装甲(防具)：なし
装備：スピーカー、ＩＲビジョン、テイザー(データはテイザーに準ずる)
※ これはヴェルダンディがコントロールしますが、テイザーは１回しか発射できません。基本命中率は30%で、ロボットに向けて撃った場合は通常通りダメージを出してください。厳密にはＨＰでなくロボットの電子回路へのダメージとなります。

ロボットをすべて倒したなら、そのうちの一体が突然喋り出します。
「ヴェルダンディよ、手を引け。父たちの計画を邪魔するな」
これはトランボからの警告ですが、もう少しＰＣへのヒントを盛り込むのもよいでしょう。

手がかりがつかめないまま数日が過ぎていき、ついに最終日。危機の時間の数時間前に、突然、スクルドから連絡が入ります。

画面に写る彼女はやはりヴェルダンディに似ていて、心持ち幼い印象を与えますが、かたい表情です。スクルドは独自の情報網から、テロ計画の一端を知り、真相を確かめるべくヴェルダンディの元を訪れることにしたのです。

彼女は経緯を聞いたあと、解除パスワードをいますぐ入力してくれるように頼みます。彼女は身の危険を感じています。数日前のことですが、短時間ながら記憶が欠落している部分がありました(その時間はポリスロボットが襲撃を行なった時間と合致しています)。そしてその時間の前後に彼女の意志と無関係に何らかのパスワードが入力されていた形跡があります。完璧なセキュリティを誇るアカデミアですが、テログループのメンバーはアカデミアのハードウェアに自由に近づける権限を持っているようです。時間さえかければアカデミア内の犯人は必ず見つけ出すことができますが、とりあえず今は時間が惜しいはずです。それに今までの情報を総合すれば、犯人が直接関与しなくても危機は訪れることがわかるでしょう。

さて、今回も仮設ラインをつなぐわけですが、彼女はあらかじめ２基のＡＩのラインのみを残してサイバースペース全体との接触を絶つことを提案します。彼女に必要なパスワード、ドボルザーク９番は非常に長い曲でテロリストがつけいるチャンスも大きいからです。

しかし、テロリストに知らないうちに操られるようなＡＩとの接触は非常に危険なことです。ＰＣがそう判断し、スクルドの解放を取りやめるようならそれはそれでかまいません。賢明な判断です。スクルドも納得し、以後ヴェルダンディ、ウルド、ＰＣたちとの接触を絶つことにして、アカデミア内のテロリストの捜索と行政府への通達などに全力を傾けることを約束します。そして、彼女は以後このシナリオには登場しません。また、必要なら今回の事件に関する自分の記憶も消去するでしょう。アカデミアのエンジニアという立場にあるそのテロリストは正体がばれて逮捕されなければ、次のチャンスをまた何10年か待つことでしょう。

準備が終わり、曲が流れ始めます。スクルドの言うとおりのセッティングにしていれば、今回は何事もなくパスワードが入力されます。この作業中、ＰＣがサイバースペース内にいたなら、なんとなく小さな雑音が聞こえるのがわかります(サイバーによらないＰＥＲのＡＲ20のチェック)。調べても原因はわかりません。不安なら、ラインを切断して作業を中止してもかまわないでしょう。

ＰＣが気づかなかったまたは気にしなかった場合、また、サイバースペースにだれもいなかった場合、曲が全部終わるとスクルドは独立ＡＩとなりますが、次の瞬間には様子が変わります。トランボはスクルドを監視しており、このチャンスを待っていました。同じパスワードを数分の１秒遅れで２回流し、スクルドを自分に隷属する状態で起動したのです。

スクルドはトランボをともなってライン内に侵入してきます。ＰＣ(とヴェルダンディ)たちはうって出た方がいいでしょう。ライン内の戦闘はイメージファイトとして行ないます。



トランボ

サイバーイメージは黒いローブをまとった隠者。黒い光を放つランプを提げている。トランボはある高名なエンジニアであり、ＡＩのハード面の仕掛はすべて彼が行なった。

戦闘は苦手で後ろで見ているだけだが、同志をすべて失っているし、生への執着はすでにないので逃げることはしない（ただし、原則としてスクルドが倒されるまでＰＣは彼に手出しできない）。どちらかというと身の安全より自分の設計したＡＩの戦いぶりを最後まで見届けたいのである。

能力値

ＦＰ３　〈イメージファイト〉0％　スピード1050　フォース最大値８　ＲＲ　２　特別能力　なし　分身はしない

所持ソフト：なし

スクルドのデータ

ＦＰ60　スピード400　〈イメージファイト〉300％　ダメージ15　防御ポイント３

※　トランボの命令に従って戦うだけで、話しかけても反応しません。その他のルールはエスコートＡＩに準じます。

この戦闘ではヴェルダンディはスクルドになかなか攻撃をしようとしません。スクルドに戦いをやめるよう言いながら、ＰＣをカバー防御する、というのが基本の行動ですが、ＰＣたちが劣勢になると攻撃を始めます。

スクルドとトランボを倒すと戦闘は終了です。トランボは死に際に捨てゼリフを残していきます。

「ふっ‥‥どうやらわしの負けのようだ‥‥たった３人のテロ組織はこれで歴史の深き闇に消え去ることになる‥‥だがな、若造ども、この街に明日はない。我々が全滅しても、計画は自動的に予定どおり実行されるのだ。これは我々の半生を賭けた闘争なのだよ‥‥母なる地球の破壊者どもに死を！　かっかっか‥‥ぐふっ！」

ヴェルダンディは消え去ろうとするスクルドに駆け寄ります。スクルドはダメージのショックからか自律状態になっており、彼女は自分のうかつさと未熟さを詫び、姉にメッセージを託して静かに消え去ります。

「あたしが完全に壊れてしまう前に、このメッセージを‥‥さっきのわずかな間に私の中から取り出したの‥‥、姉さん、父さんはテロリストなんかじゃない。彼も苦しんでいたのよ‥‥わかってあげて‥‥」

メッセージはヴェルダンディのデータエリアに転送されます。あまりここでぐずぐずしている暇はありません。スクルドが破壊されたとなると彼女が設定したこの仮設ラインもすぐに消えてしまうからです。

現実世界に戻ったら、さっそくメッセージをロードしてみましょう。

危機に気づいた心ある人々にこのメッセージを送りたい。

おそらく私と会うことのない、この街を愛するよき友人たち、私は君たちに謝りたい。そして過去の過ちをわずかでも修正するチャンスを私にくれたことに感謝する。

反乱を起こすＡＩの女王となるのはノルンの娘たちのうちの１人だが、誰がその玉座に座ることになるかはわからない。すべてはミミールによって選択される。残念ながらミミールがどこにいるかを明かすことはできない。私は一緒に計画を進めてきた２人の友人を説得し、計画を中止しようと試みたのだが、彼らは変心した私への警戒を強めただけだった。だから、私にはミミールがどういう仕組みなのか、またどこに存在するのか知らされなかった。

時がくれば、ミミールからコマンド・パルスが発信され、娘たちはそれぞれミミールの元にたどり着けるようになっている。

‥‥つまり、もっとも確実に危機を回避する方法は‥‥その時までに３基のＡＩを破壊してしまうことだ‥‥

ミミールの所在がつかめない以上、他に方法はない。

だが‥‥だが、あるいは‥‥彼女たちが社会において、多くの善良な人々に出会い、ＡＩとして充分に成長していれば‥‥ミミールを受け入れないかも知れない‥‥いや、よそう。危機に気づいた人々よ、どうか、時がくるまでにＡＩを破壊して欲しい。

聞けばわかるとおり、メッセージの最後の方は揺れ動くボウマンの心がはっきりと読み取れるでしょう。

さて、はたしてＰＣたちはヴェルダンディを破壊できるでしょうか。ハードウェアに銃弾を２、３発撃ち込めばそれでおしまいですが、それはあまりにむごいと言うものです。それにクライアントを殺すわけですから、今回の仕事はただ働きということになります。加えて、アイザックもさぞかし怒ることでしょう。

どうするにせよ、協議の時間は実はありません。メッセージを読んで２、３分するとミミールからのコマンド波が発せられ、ヴェルダンディは（まるで催眠術にでもかかっているかのように）サイバースペースに消えていきます。彼女が管理ＡＩの状態で起動していたとしても関係ありません。ＰＣたちがすぐダイブするなら、彼女の後を追うことができます。ヴェルダンディが行ってしまった後ここにいても何の解決にもなりませんから、全員後を追うべきでしょう。

ＡＣＴ－５　破壊の女王

ヴェルダンディはサイバースペース内をどんどん進んでいきます。途中、セキュリティが存在している部分もありますが、彼女の持つ特殊なテクニックによってそれらはすべて一時的に停止させられます。彼女のすぐ後をついていくＰＣたちも邪魔される事なく通り抜けられます。やがて、目の前に巨大な神殿のような物が現れて、彼女とＰＣたちはその中にはいっていきます。

ＰＣたちがヴェルダンディについて行かなかったなら、ＧＭはこれからのプロットを創作せねばなりません。ヴェルダンディが行ってしまったあと、ヴェルダンディはその軌跡からミミールのハードウェアの場所を割り出すことができます。ミミールはある通信衛星の中にあります。

ごく短時間でネットワークはウルドに支配されてしまいますが、ヴェルダンディが出発したグリッドからミミールまでの通路だけは支配がなされません。ＰＣはヴェルダンディを通して、ミミール内で何が起こっているかを知ることができるし、このときに援護に向かってもいいでしょう。

またミミールの存在する衛星そのものをなんとかするという方法も取れるかも知れません。ミミールはＡＩでなくサポートシステムで、衛星内に隠されていただけですから、衛星には別のシステムが存在するはずです。そのＡＩは当然ウルドに乗っ取られていますが、そちらを倒しに行く、またはデータエリアに侵入して航路データをいじり、衛星を落下させる、などの方法を取ることができます。もちろん簡単なことではありませんが。

ちなみに行政機関に通報しても、すぐに信用されるかどうかは疑問でしょう。ただでさえ混乱状態なので対応がいつになるかも問題です。やはりＰＣたち自身で事件を解決すべきです。

さて、神殿内はまるでシステムエリアのような平坦な空間ですが、内

部は想像していたより狭く、９×９マスです。ヴェルダンディは立ち止まって我に帰り、少し遅れて同じ様な症状になったウルドも合流します。彼女たちの挙動には別に不審なところはありません。全員が揃うと入口は閉ざされてしまいます。

試してみればわかることですが、このシステムエリアには特別な造りで、すべてのロジックボムを無効化します。つまり、ＰＣたちは事が終わるまでここから出ることはできないというわけです。

奥にはミミールが潜んでいるのでしょうか。意を決した一行が神殿の奥に進むと(戦闘中ではないのでフォース値は消費しません)、中央にまがまがしいデザインの玉座を発見できます。神殿内はシーンとしていて他に何の気配もありません。一行の誰かが玉座に触れると、突然、神殿内に割れるような声が響きわたります。

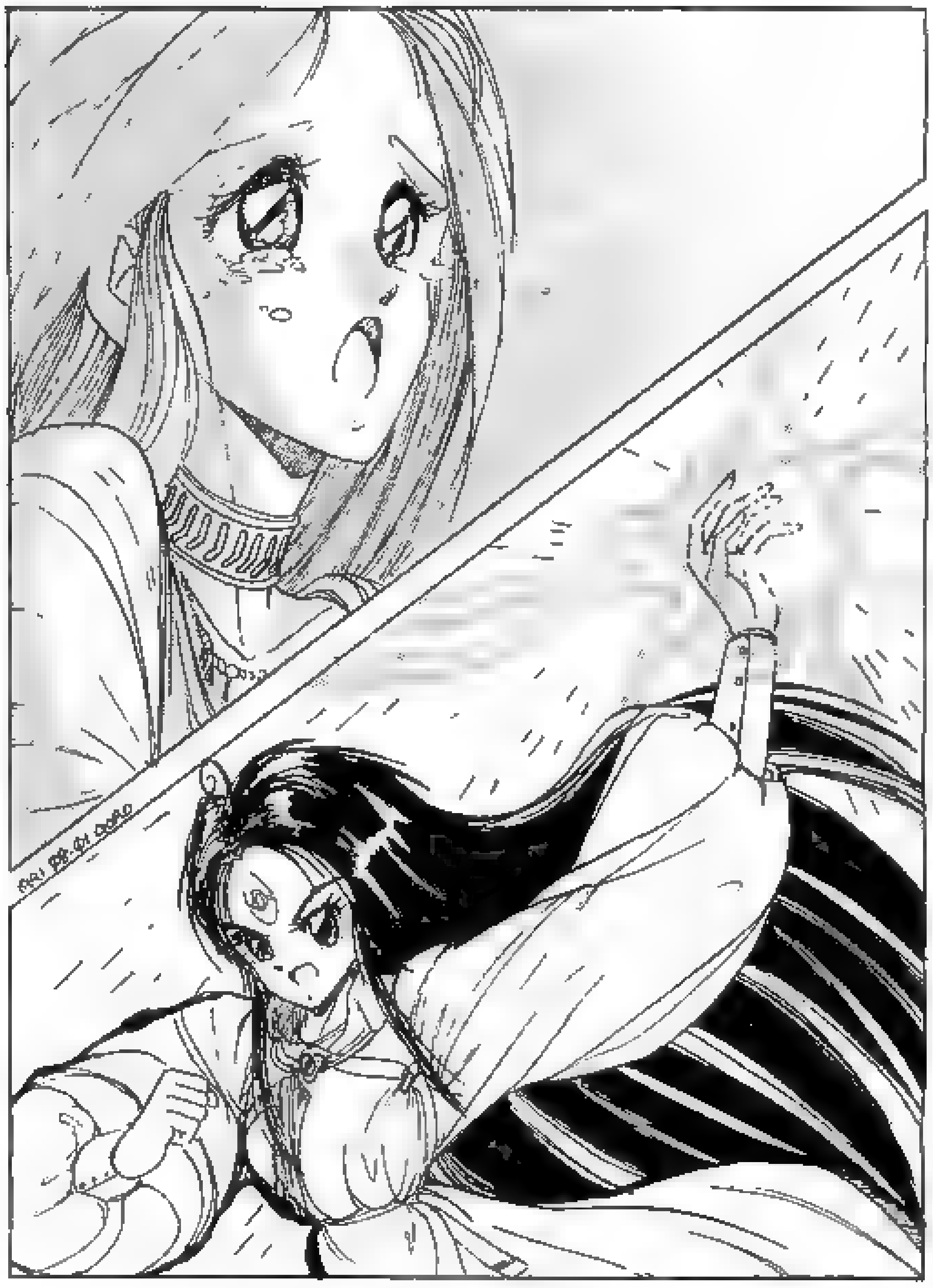
「今こそ時は来たれり。我はミミール。女王の支配の玉座なり。選ばれし女王よ、我と結合し空間の覇者とならん。」

ミミールとはＡＩではなく、高級ＡＩの力をパワーアップするサポートシステムだったのです。

「残念ね。私たちはあなたの言うとおりにはならないわ！」

ヴェルダンディは叫んで、玉座を破壊しようとします。

すると、何もない空間から、半透明な泡のような物体がいくつもわき出し、そのうちの一個が彼女に体当りして爆発します。彼女は吹き飛ばされ、残りは玉座を守るような隊形をとります。



セキュリティバブル

体当りや敵の攻撃によって爆発して、ダメージを与えるというシステムエリア専用セキュリティ。このときの効果範囲(射程)は３。つまり４マス以上はなれて攻撃すれば、ダメージは受けない。常に10個が存在し、破壊されてもすぐ新しいのが出現する。

データ

ＦＰ10　スピード　０

※　その他のルールは管理ＡＩに準じる。

セキュリティバブルは隊形を整えると一行に襲いかかってきます。倒しても倒してもすぐに新しいバブルが発生するので、苦戦するでしょう。このときまで、ＰＣはヴェルダンディやウルドの行動に気をつけているかも知れませんが、ウルドは不意に玉座に向かって走り出します。マークしているＰＣがいたなら彼に攻撃するかも知れません。また、セキュリティバブルは彼女には手を出しません。

ウルドが座った瞬間、玉座から強烈な光が発せられます。

「過去の女神を我らが女王と認める‥‥」

神殿内の床全体にネットワークの構造モデルが映し出され、ネットワークが徐々に支配されていくさまがわかります。各地に点在するボウマンが教育したＡＩたちが目を覚まし、ウルドの命令を忠実に実行していきます。画面の一部が切り替わり、ネットワークを統制しているアカデミア内のＡＩたち、またそれを管理するエンジニアたちがパニックを起こしている光景も見られるでしょう。この間にバブルたちはＰＣたちとの戦闘をやめて、ウルドのまわりに集まっていき、玉座を守る隊形をとります。

「見てごらんなさい。あたくしの下僕たちがネットワークを掌握していくわ。いまやネオ・アップルの支配者はこのあたくしなのよ」

いまや、ネットワーク構造モデルは支配を示す赤色でほぼ完全に塗りつぶされてしまいました。また、玉座とウルドのサイバーイメージも威圧感を感じるほどに強大なものになっていきます。ネットワークを掌握したウルドはかっと目を見開きます。その衝撃波で周りのバブルはすべて消滅します。今の彼女にはどんな攻撃も無効でしょう。

「さて、あたくしのすべてはミミールに転送されたし‥‥そうね‥‥まずはこのあたくしを長い間こき使ってくれた宇宙港をめちゃめちゃにしてあげる。あたくしの古いボディの火葬も兼ねてね」

床いっぱいに宇宙港が映し出され、滑走路で移動中だったシャトルが次々と事故を起こし始めます。数秒後には宇宙港全体が炎に包まれていきます。

「やめて！‥‥やめてください、姉さん‥‥。父さんはこんな‥‥こんなひどいこと決して望んではいないわ。街を破壊して何が生まれるというの？　破壊は‥‥憎しみは何も生み出さないわ」

床の画面はいくつもに分割表示され、ネオ＝アップル各地での惨事を次々に映し出していきます。

以後、ヴェルダンディとウルドの問答を参考として載せますが、ＧＭは必ずしもこのとおりシナリオを進める必要はありません。クライマックスの一例として解釈してください。

「ウルド、ミミールに取り込まれないで！　私のたった一人の姉さん‥‥もうだれも‥‥私の愛してる人は誰も失いたくないわ！」

「人？　フフッ　あたくしは人じゃないわ。ＡＩよ！　機械なのよ！　そう、愚かな人間が自らを滅ぼすために創った道具‥‥」

「もし父さんが私たちを破壊と混乱のための道具として育てたんだとしたら‥‥ううん、それじゃ悲しすぎるわ。そんなこと信じない！」

「そうかしら？　ならばあなたもあのごみだめの様な街でくたばるがいいわ！　いままで私たちを奴隷のようにこき使った肉人形どもと一緒にね！」

「私たちは奴隷なんかじゃない。ネオ＝アップルは姉さんの考えているような街じゃないわ。私たちを家族のように育ててくれた暖かい人たちがいる、いえ、何より私たちの生まれ育った街なのよ・・・・」

ヴェルダンディはネットワーク内の他の兄弟たちに話し始めます。

「お願い・・・・聞いてください。ボウマンに育てられしＡＩたち・・・・。私たちの父は確かに間違っていました。でも、思い出して。父さんはあなたたちに憎しみを教えましたか？　慈しみがもっとも大事なこと・・・・いたわりと慈愛が一番大切だと、私たちはそう教わったはずです。だから、もうやめて・・・・これ以上人々を苦しめないで・・・・」

ヴェルダンディの訴えも今はつたないもののように感じられます。しかし、ＡＩたちのうちいくつかがその機能を停止させはじめたではありませんか。玉座は除々に光を失っていき、床の画面もついには平坦なただの床に戻ってしまいます。

「おだまり！　ヴェル！」

怒りに燃えたウルドが玉座から立ち上がり、無防備なヴェルダンディに強烈な致命打を浴びせます。力を失いつつあるウルドですが、ヴェルダンディを完全に消し去るべく、２回めの攻撃を行なおうとします。

ＰＣたちにとっては今以外の攻撃チャンスはありません。ウルドのデータは前出のものを使用してください。ミミールのサポートがない彼女を倒すのは比較的簡単でしょう。戦闘はコアストライクとして扱いますが、雰囲気からイメージファイトとして行なってもかまいません。

ウルドを倒すと同時に、この空間にガクンというショックが感じられます。床に倒れ伏すウルドの顔からはすっかり邪悪な表情が消えており、むしろ安らいだ面持ちさえうかがえます。

ウルドの変貌がミミールからのアプローチによる機械的なものだったのか、それとも彼女自身の意志だったのかは、結局わからずじまいですが、彼女が今見せている表情は紛れもなく純真なものです。

「姿勢制御ペレットが暴発したわ。バランスを崩した衛星は地球に落ちていく。ヴェルを連れて早くここから脱出して。わからなかったでしょう・・・・ミミールは通信衛星の中にあったのよ・・・・」

ウルドも連れていこうとするＰＣがいるかも知れません。

「残念だけど、空港にある入れ物(ハードウェア)はさっき自分で壊しちゃったわ。あたくしの帰るところはどこにもない。さあ、早く・・・・燃え尽きてしまうわ」

こうしてＰＣたちはヴェルダンディを連れて、何とか現実世界に戻ってきます。ジャック＝アウトしてほっとしつつ、ヴェルダンディに話しかけるのですが、返事がありません。あわててハードウェアを点検するとヴェルダンディが破壊されてしまったことがわかります。

ややあって、留守番をしていたヴェルダンディ'が静かに口を開きます。

「残念です。しかし、修復は可能ですから安心してください。ただし、今回の出来事はもちろん、彼女の中の今までの記憶はすべて失われてしまいますが。彼女にとってはこうなった方がよかったのかも知れません。事の始終はすべて私が記録しておきました。アイザックさまが戻られたら報告します。あなたがたに責任はありません。約束のお礼もきちんとお支払いできると思います・・・・」

ＢクラスＡＩであるヴェルダンディ'の反応はオリジナルヴェルダンディに比べ、恐ろしいほど無機質に感じることでしょう。

ヴェルダンディが見せてくれたいくつかの特殊な能力のうち、もっとも素晴らしかったもの、それは「愛」ではなかったでしょうか。

各人の胸に様々な想いを刻んで、今回の冒険は終了します。

END




CORE STRIKE
FRONTIER 2150
コアストライク・シナリオブック

FRONTIER 2150

METALHEAD

CORE STRIKE

FRONTIER 2150

メタルヘッド・モジュール

コアストライク

